Tot.222

特别企划：十宗罪——戏说BioHazard系列

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

本期赠品

150分钟DVD

➔新栏目·新看点

游玩 创造 分享

游戏3.0

网络时代的纸上交流平台

多边小百科

游戏知识文化的百科全书

➔前线狙击

失落的星球2

绝体绝命都市3

破坏的城市与她的歌

圣诞之吻

王国之心 358/2天

异端世界

BioHazard 5

>>> 最速流程+系统详解

隐藏要素火速公开&实用秘技倾情奉献

佣兵模式全角色分析

攻略透解➔

真·三国无双

联合突袭

星之海洋4

最后的希望

光明力量 羽翼

苏醒神光

Gamehall

如龙3 影像演示

热血最强 BioHazard3

佣兵模式世界第一

超级机器人大战K

失落的星球2

街头霸王IV 动画版

横行霸道IV 失落与诅咒 全剧情影像(上)

➔焦点

再造索尼

➔特快专递 花/如龙3

2009.3B 定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600

06>

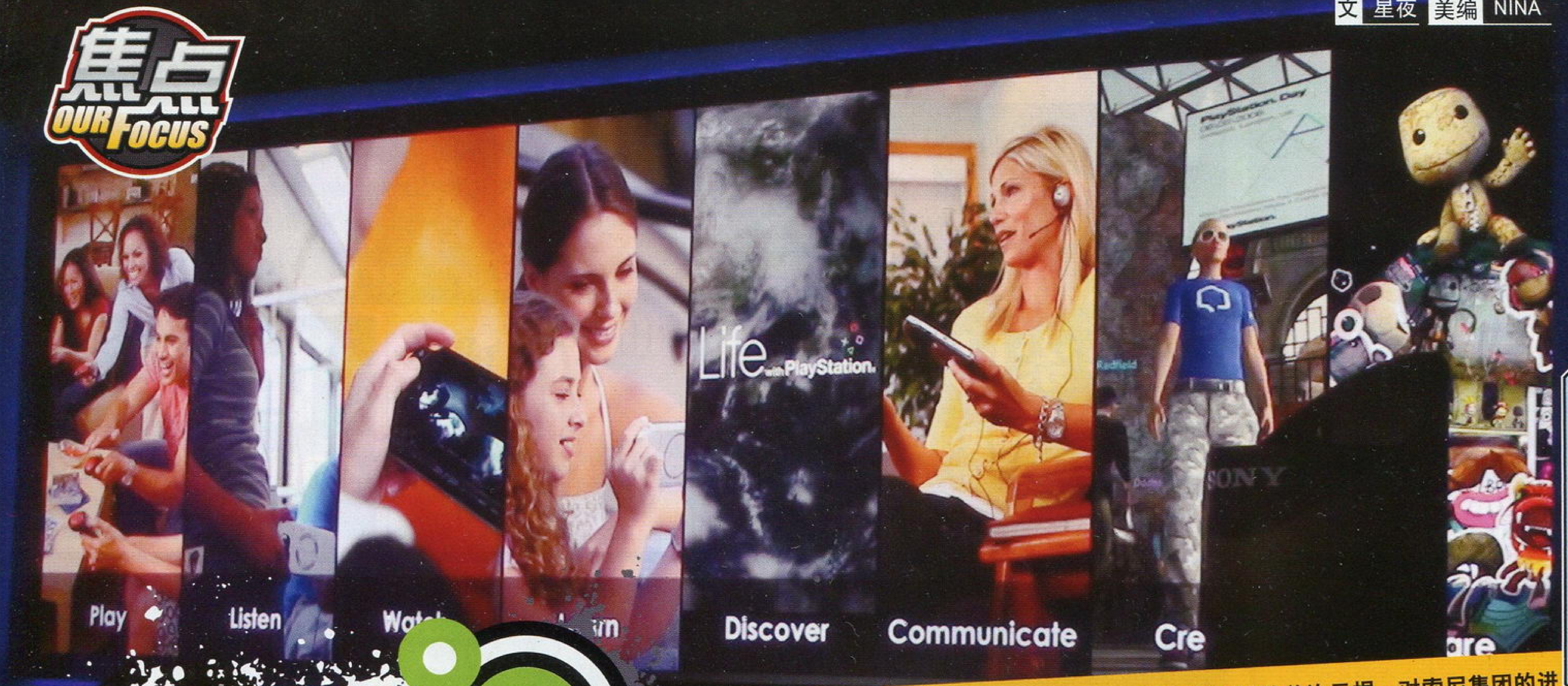
9 771008 060006

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

北通 BETOP
1分钟
8008108315 010-64219000 www.c315.cn
北通 BETOP
中国质量检验协会
质量信誉保障产品
刮开/电话查真伪
防伪服务
北通3.15轻松维权
无忧消费，轻松维权。北通秉承轻松无忧消费理念，为消费者提供三种维权方式：（1分钟电话防伪专线查询，1分钟网络防伪查询，1分钟快速接听服务热线）让伪品无处藏身，消费无后顾之忧。
「1分钟电话防伪查询」- 刮开产品防伪标签，获得一个20位的识别码—>拨打8008108315免费电话—>根据语音提示，从上到下、从左到右输入识别码—>获得真伪结果.
「1分钟网络防伪查询」- 刮开产品防伪标签，获得一个20位的识别码—>登陆中国质量协会数码防伪中心www.c315.cn—>点击“数码查询”，输入识别码—>获得真伪结果.
「1分钟快速服务热线」- 拨打电话400-6754-300（直接拨打，无须区号）—>北通客服中心人员接听—>消费者咨询服务问题.
18mm
44mm
*内置麦克风
可外接其他
3.5MM的耳塞/耳机
耳机可通用，方便DIY更换
*耳机参数：
频率响应范围:20-20KHz
灵敏度:105dB
阻抗:32Ω
*魔方流线型、听说一体化
北通魔方炫音（线控耳麦）
BTP-6366
适用主机：PSP3000/PSP2000
使用12-14小时
北通动力堡垒（通用外挂电池）
BTP-6389
适用主机：PSP全系列/NDS全系列
5V 2000mA
稳定无干扰
安全 耐用
北通灌电金刚（通用直插电源）
BTP-6367
适用主机：PSP全系列/NDS全系列
安全 可靠
智能直插座充
北通二代直插座充369
BTP-6369
适用主机：PSP全系列
北通推荐 北京金龙电玩 | 上海电玩巴士 | 广州电玩巴士 | 广州E-TOME | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 成都游戏东东电玩 | 武汉海达电玩 | 郑州电玩天地 | 长沙友联电玩连锁 | 贵阳巍巍电玩
经销网点 石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电器 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 杭州远景电子商行 | 南京新世界电玩 | 无锡昌锡电玩 | 合肥四海精品电玩 | 兰州格林电玩 | 呼和浩特洋峰游戏 | 东莞永恒号 | 东莞超时代
免费防伪专线 8008108315
北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松
广州市品众电子科技有限公司

文 星夜 美编 NINA



再造索尼

不久前，索尼集团宣布本财年将出现其 14 年来的首次亏损，对索尼集团的进一步机构改组已经是迫在眉睫。日本方面不断有传闻称索尼 CEO 霍华德 · 斯金格可能会引咎辞职，甚至有传言说久多良木健将重出江湖。然而在 2 月 27 日，索尼宣布的机构改组决定却与传闻恰恰相反，下台的是索尼社长中钵良治而不是斯金格，SCE 社长平井一夫虽政绩不佳，却因为深受斯金格的赏识而被指派到一个更为重要的职务。斯金格已经强调了 4 年的团结与整合仍是这次索尼改组的主旋律。

改革方向：强化跨部门协作

索尼集团的这次改组将以提高旗下各部门合作以及强化网络战略为目标，霍华德 · 斯金格在担任 CEO 的同时，将会兼任社长职务，而原社长中钵良治的新职务是副会长，其职责是辅佐 CEO，以及负责产品的安全和质量，以及索尼的环保政策，实际上是一个并无实权的象征性职位。这次的改组计划将从 4 月 1 日起正式实施。

索尼改组的重中之重是设立两个新业务集团。首先是统括 SCE、个人电脑（VAIO）、移动产品、媒体软件与服务部门的“网络化产品与服务集团”，该集团的成立目的是对各部门的运作进行协调，开发出整合各种产品的共通服务平台，同时强化网络发展的力度。目前 SCE 全力打造的 PlayStation Network 将会成为索尼集团网络战略的核心，今后将会深入应用到索尼集团的其他产品。

另外一个业务集团是“消费产品集团”，涵盖电视、数码相机、家庭影音产品等，其目标是确保索尼各产品线的协调与整合，提高产品创新度与竞争力，提高运作效率，确保盈利性，同时集中资源开拓新兴市场。

▲今后 VAIO 也将成为 SCE 的姊妹部门。

除以上两个囊括索尼各主要产品的集团外，索尼还将设立两个跨公司的部门，“共通软件与技术平台”负责开发索尼各种产品能够通用的技术与软件，改变各部门产品各自为政的情况，确保效率的最大化。另外一个“生产 / 物流 / 采购平台”将确保索尼各部门供应链的效率最大化，发挥采购的规模效应，减少重叠与多余部门。

平井一夫坐上索尼第二把交椅

在索尼改组后，索尼集团的权力金字塔中，斯金格位于顶层，位居第二层的就是两个新集团的掌管者——现任 SCE 社长平井一夫与现任现任索尼电视部门社长吉冈浩。掌管网络化产品与服务集团的平井一夫将同时担任索尼集团副社长，相当于久多良木健在 2005 年被降职之前的职位。担任斯金格左右手的平井一夫今后将具有凌驾于各部门之上的权力，可以调度各部门的力量发展网络事业，目前已经有 2000 万用户基础的 PSN 将成为索尼集团网络战略的跳板，这也表明 SCE 在索尼的全局战略中有至关重要的地位。

平井一夫不仅将担负各部门间的协调工作，还将深入到新产品的研发，目前索尼正在设立一个新实验室研发无线移动产品，由平井一夫率领。分析家认为，平井一夫将会把 PSN 拓展到其他产品与服务，通过网络为索尼的其他产品提供增值服务，提高产品魅力。索尼计划到 2010 年 4 月之后，旗下 90% 的电子产品将具有网络和无线功能。

业界反响

索尼的改革计划公布当天，索尼在纽约证券交易所股价提高了 3.2%，可见投资者对其持肯定态度。Macquarie 证券分析家 David Gibson 说：“这是重要的第一步，我们可能要对索尼的管理重新评估。大家都喜欢斯金格的改革，但也知道他所驾驭的是一艘超笨重的油轮。”

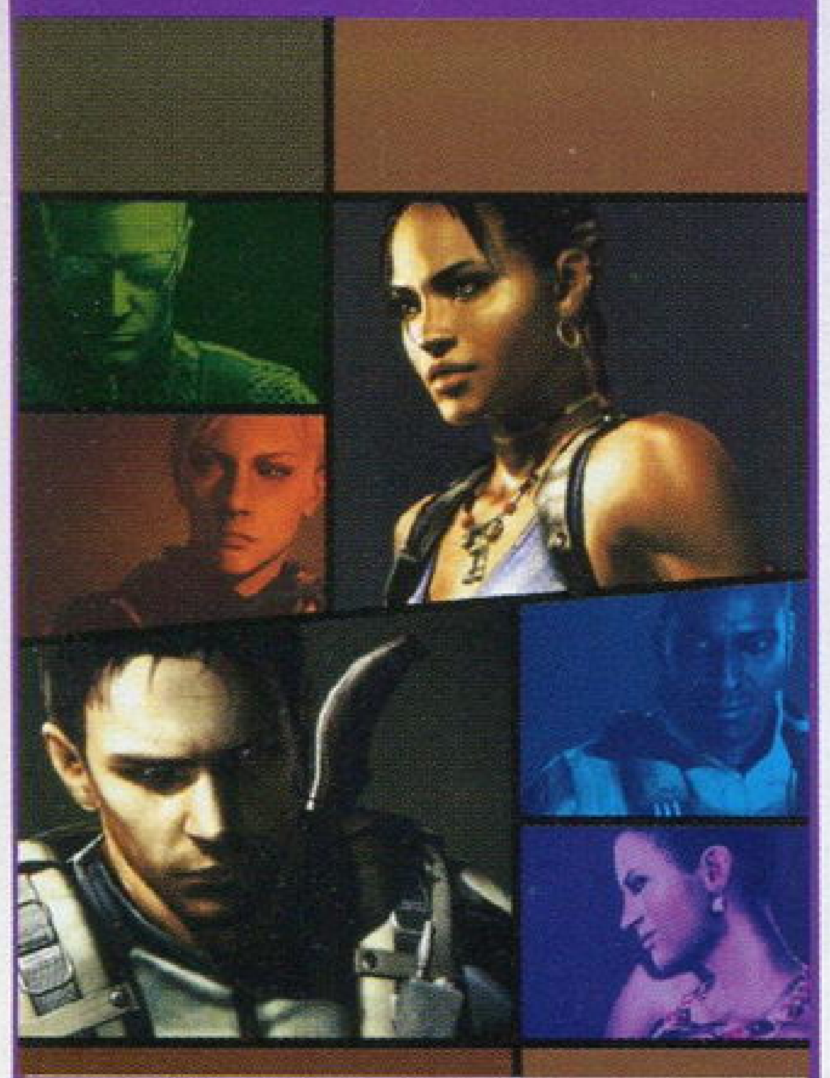
在索尼召开的新闻发布会中，斯金格说：“这是一个非常艰难的时期，但在艰难时期里总是存在机遇。今天就是我所期待的机遇，新的管理团队将为我们的公司带来新动力。”分析家认为，索尼这次改革的目的其实是在加强各部门间合作的同时，削弱各部门高级管理者们各自为政的权力，减少其推行改革计划的阻力。之前斯金格公布的 1.6 万人裁员计划虽然获得投资者的青睐，但是却因为索尼内部各高层的反对而难以推行。在这次改革后，斯金格将会加大裁员增效的力度，索尼数码相机部门已经确定下一财年的成本削减幅度从 25 亿美元提高到 30 亿美元。

话梅糖&SDM-SMV
www.plumbook.cn

TV GAME半月刊 | 2009.3B

CONTENTS

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊



总第222期
3B

COVER STAFF
封面用图：《生化危机5》
封面设计：一刀

©CAPCOM CO., LTD All Rights Reserved.

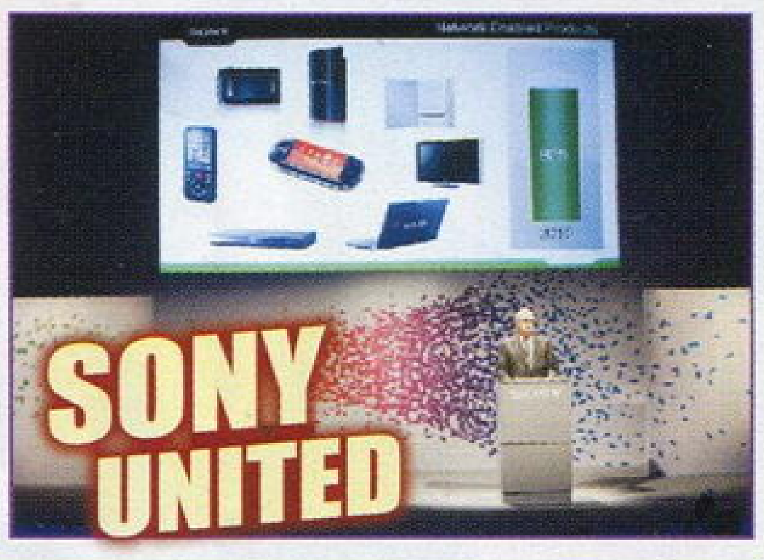
焦点 1
游戏情报站 4
新作短波 20
排行榜 22
黄金眼 24

游戏情报站要闻

PSP 4款重量级大作公布！ 4
展现活力！TGS2009详情公开 5
PSP-4000取消UMD，体积大幅缩小？ 6
《质量效应2》公开，明年初发售 6

前线狙击

王国之心 358/2天 11
失落的星球2 12
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌 16
异端世界 14
圣诞之吻 18



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

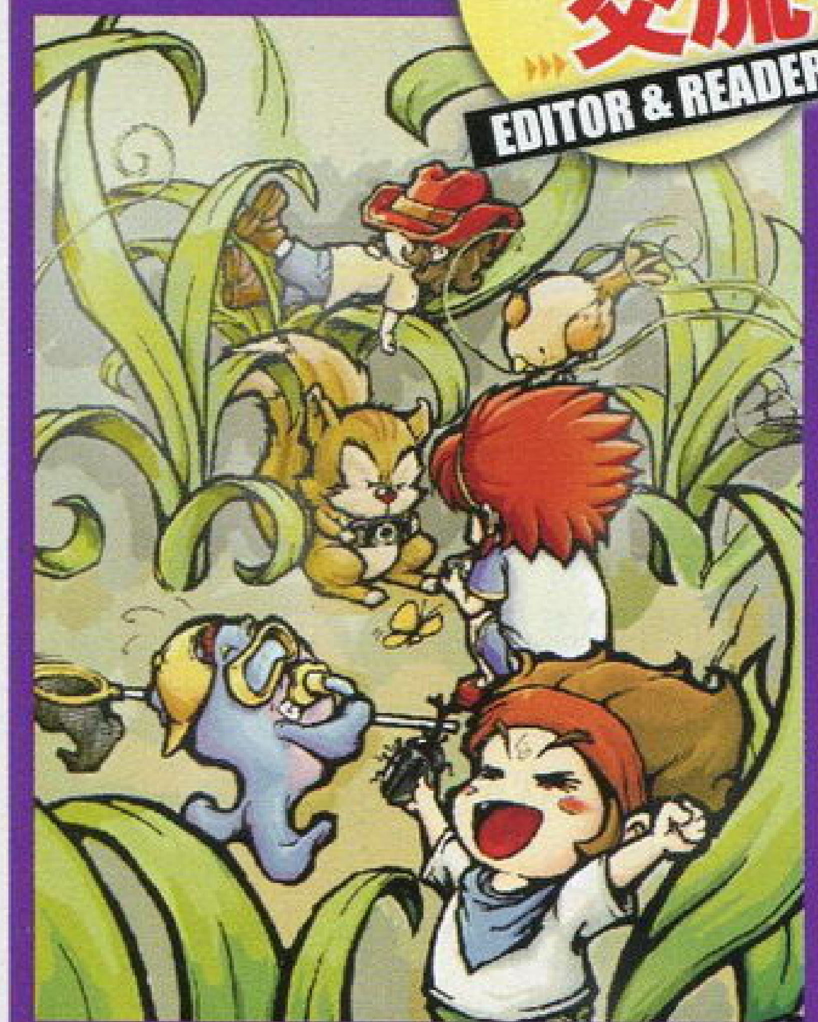
游戏3.0 34
游戏进行时 36
软硬兼施 38
PS2殿堂 40

攻略透解

生化危机5 42
光明力量 羽翼 51
真·三国无双 联合突袭 56
星之海洋4 最后的希望 62
苏醒神光 76

特快专递

如龙3 28
花 32



读编往来 102
问题小卖部 107
小编寄语 108
发售表 110
天下聚会 112

收 藏 者：

收藏日期：

特别企划 86
邪魔院 92
多边共享区 93
多边小百科 96
自由谈 98
剧情派 101

话梅杂志&3DM_SMV
www.plumbook.cn

Gamehall 本期DVD光盘精彩内容

特别收录
《街头霸王IV》动画版
《如龙3》影像演示

新作影像
《失落的星球2》
《超级机器人大战K》

一球成名 Vol.9

游戏剧情影像馆
《横行霸道IV失落与诅咒》
全剧情影像（上）

热血最强
《生化危机3》
佣兵模式世界第一

动画情报站

Ending Song
《如龙3》片头动画

入选当期**一球成名**的**玩家**均可获得本刊送出的**礼品**！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

生化危机 5 ①	Capcom ②	动作射击 ③
多机种 ④	Biohazard5 ⑤	⑥ 日版
	2009 年 3 月 5 日发售 ⑦　1～2人 ⑧	8800 日元 ⑨
	对应机种包括 PS3 及 X360 ⑩　⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS
超级机器人大战K　光盘
光明力量 羽翼　51
逆转检察官　20
七龙战记　26
王国之心 358/2天　11
益智之谜 银河矩阵　27

PS
生化危机3　光盘

PS2
格斗之王2002 无限之战　27 36
圣诞之吻　18
苏醒神光　25 76

PS3
50美分 血战沙场　27
刺客联盟 命运武器　21
弹痕症2 血痕　27
花　27 32
如龙3　25 28 光盘
杀戮地带2　24 26
伸缩小子　27
神曲 地狱篇　21
生化危机5　24 42
世界足球 胜利十一人2009　光盘
异端世界　14

PSP
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌　16
魔界战记2 携带版　20
舞龙　27
伊加传说 水之魔石　37
真・三国无双 联合突袭　26 56

Wii
丧尸围城 丧尸的祭品　27 37
索尼克与黑暗骑士　26

X360
50美分 血战沙场　27
刺客联盟 命运武器　21
弹痕症2 血痕　27
光环战争　26
横行霸道Ⅳ 失落与诅咒　27 光盘
神曲 地狱篇　21
生化危机5　24 42
失落的星球2　12 光盘
世界足球 胜利十一人2009　光盘
星之海洋4 最后的希望　25 62
异端世界　14

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年3月16日
定　　价：人民币9.80元

话梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

本月大事记 DIGEST

02.23 Capcom 宣布《街头霸王 IV》全球出货量突破 200 万套。

02.23 Capcom 通过 Xbox LIVE 正式放出《失落的星球 2》首段预告片，至于该作是否有 PS3 版目前并未有确定的说法。

02.24 索尼一口气公布了《机车风暴 极地先锋》、《刺客信条》、《摇滚乐队》和《小小大星球》这 4 款 PSP 大作，准备实现 PSP 在欧美的全面复兴。

02.24 BioWare 公开《质量效应 2》，并表示其正在蒙特利尔设立一个专门团队辅助开发本作。

02.25 索尼宣布 PSN 全球用户数量突破 2000 万，Home 用户突破 400 万。

02.26 EA 公布了首批对应 Wii MotionPlus 的游戏，暗示着任天堂的这款体感精度增强装置将于 6 月 16 日之前发售。

02.27 CESA 公布了 2009 东京游戏展的详情，本届展会主题为"游戏是活力"，举办时间为 9 月 24～27 日。

02.27 索尼公布了机构重组的详情，社长中钵良治被剥夺权力，由 CEO 霍华德・斯金格兼任社长职务。索尼将会设立两个囊括旗下各事业领域的部门，其中网络产品与服务部门将由 SCE 社长平井一夫掌管。

03.02 微软宣布 Xbox 正式退出历史舞台，停止其相关的售后服务。

03.05 《生化危机 5》于日本发售，各地出现排队长龙。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE PSP 打响欧美反击战，4 款重量级大作公布！

从 2007 年开始，PSP 在日本借助《怪物猎人携带版 2nd》而顺利复苏，然而在欧美，PSP 的处境却每况愈下，软硬件销量长期垫底，第三方纷纷抱怨索尼对 PSP 的推广"不够尽力"，多家第三方纷纷放弃 PSP。但这种局面将从今年开始得到改善，SCE 硬件营销部主管 John Koller 表示，2009 年将会是 PSP 年。2009 年 2 月 24 日，PSP 迈出了在欧美翻身的第一步。

2 月 24 日，索尼召开了面向零售商的"Destination Playstation"会议，在会中一口气公布了 4 款影响力非凡的 PSP 大作，分别是：《机车风暴 极地先锋》、《刺客信条》、《摇滚乐队》和之前已经确认的《小小大星球》，另外还有一些意在开拓休闲玩家和女性市场的游戏，例如趣味测验游戏《Buzz！Brain》，以及迪士尼的音乐旋律游戏《汉娜・蒙塔娜》和育碧的宠物育成游戏《Petz》。此外，Koller 还透露他们目前正在与 Rockstar 商谈推出《横行霸道》的 PSP 版新作，在今年 E3 展中，索尼将会为 PSP 准备大量惊喜之作。

■机车风暴 极地先锋
MotorStorm: Arctic Edge

本作将于今年秋季在 PS2 和 PSP 上推出，负责开发的是 PSP 游戏《强力追击》(Pursuit Force) 的 BigBig 工作室。这次的越野赛车舞台是阿拉斯加寒冷的冰原，危险程度更甚于峡谷和丛林，温度的骤降、雪崩和冰桥断裂等突发情况将会让比赛过程中充满紧张刺激感。游戏收录了 6 种级别的机车，增加了雪地履带车和雪地车。玩家也可以对自己的汽车进行改装，例如贴上个性贴纸。本作还对应 8 人联机比赛。

■刺客信条
Assassin's Creed

全球销量超过 600 万套的《刺客信条》终于将登陆 PSP，育碧并未公布本作详情，但确认其将于 2009 年内发售。SCE 方面表示届时将会搭配本作推出一款与主机同捆的"娱乐套装"，采用钢琴黑版本的 PSP，其他赠送内容未定。

■摇滚乐队 无线狂热
Rock Band Unplugged

由 MTV Games 发行、Harmonix 开发的"《摇滚乐队》系列"累计销售额超过 10 亿美元，拥有数百万狂热支持者。这次推出的 PSP 版是其首款掌机版本，目前详情未明。索尼表示本作会内置网络商店，玩家通过 Wi-Fi 功能无线接入网络后，就可以通过内置的网络商店下载新曲目。

■小小大星球
LittleBigPlanet

去年就已经确认正在开发中的游戏，目前仍未公布详情，可以确定的是本作仍然以"游玩、创造、分享"三元素为核心，将会与 PS3 版存在独特的互动方式。

软件 SOFTWARE 《战神》PSP 新作开发中，6 月公开？

▼《战神 奥林匹斯之链》开发团队。

Ready at Dawn 可能是对 PSP 机能掌握最透彻的游戏开发商，他们制作的《达斯特》与《战神 奥林匹斯之链》真正做到了 PS2 级别的游戏画面。然而去年 Ready at Dawn 却宣布今后将不再为 PSP 制作游戏，为表决心，他们甚至将所有 PSP 开发机送返索尼。不过近日事态又有了转机，美国 Joystiq 网站称他们的"可靠信息来源"透露，索尼正在开发《战神》PSP 新作，而开发商正是 Ready at Dawn。据称本作很可能会在今年的 E3 展中公布。

其实不久前就有迹象表明，Ready at Dawn 已经对 PSP 回心转意。去年 12 月，在该公司的官方网站上，有员工在博客中对假期期间《奥林匹斯之链》和《达斯特》的畅销发表了评价："也许我们应该对'不再开发 PSP 游戏'一事重新考虑，因为我们确实还是比较擅长这个（指开发 PSP 游戏）。"

Ready at Dawn 还表示他们目前正在开发两款新作，其中一款游戏为对应 PS3 和 X360 的原创游戏，另外一款应该也是家用机游戏，目前 Ready at Dawn 正在为该作招聘开发人员。

www.plumbook.cn

硬件 HARDWARE Wii MotionPlus 将于 6 月发售?

去年E3展期间，任天堂公布的新产品中，以能增强 Wii 手柄动作感应精度的 MotionPlus 装置最值得关注，任天堂表示这款将与《Wii Sports 运动胜地》捆绑销售的装置将于 2009 年春季发售，但一直没有公布确切时间。不过最近 EA 给了大家一个参考时间——6 月 16 日!

EA 于 2 月 26 日宣布，他们的 Wii MotionPlus 首批两款对应游戏将于 6 月 16 日发售，这两款游戏分别是《泰格 · 伍兹的 PGA 巡回赛 10》和《EA Sports 大满贯网球》，这两款游戏都将附带 MotionPlus。

《EA Sports 大满贯网球》是去年 8 月首次公开的一款网球游戏，由 EA Canada 开发。该作获得了温布尔顿网球公开赛的独家授权，玩家可以创建自己的球员，挑战网坛历史上的传奇名将。至于《泰格 · 伍兹的 PGA 巡回赛 10》，EA 宣称本作将会实现“挥杆动作 1:1 的拟真度”。

真正威胁开发商的不是盗版而是二手游戏交易。

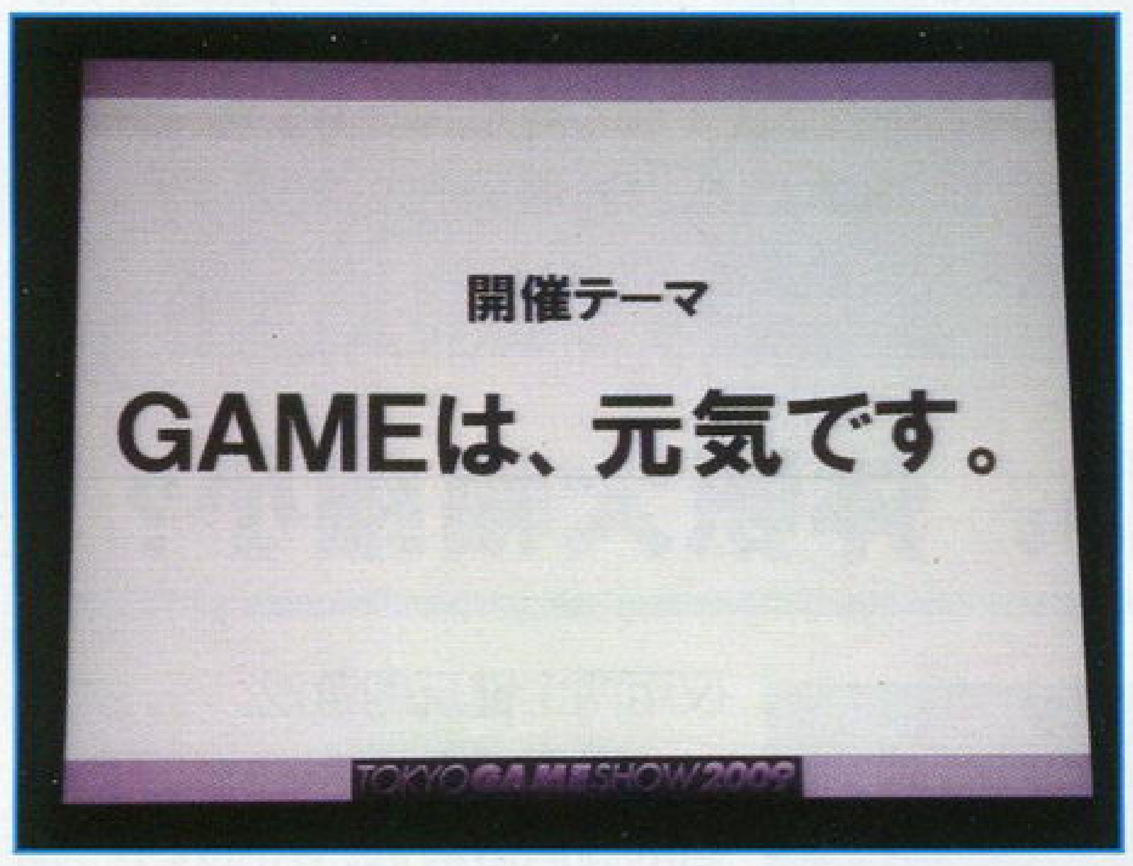
对于 PSP-4000 将取消 UMD 光驱的传闻，《战神 奥林匹斯之链》开发商 Ready at Dawn 首席执行官 Didier Malenfant 日前表示，他支持 PSP 放弃 UMD 转向网络发行，这虽然有可能加剧盗版问题，但是却可以防止二手游戏交易，游戏开发商更希望看到游戏零售业向网络发行的方向全面转型。

它的很多地方都让人皱眉，关注它的销量将会是一件很有趣的事。

SCEA 硬件营销部主管 John Koller 日前在 MTV 的采访中表示，NDS 的《横行霸道 唐人街战争》质量堪忧，他很想知道该作能卖多少套。

业界声音

特报 SPECIAL 展现活力！ TGS2009 详情公开



日本电脑娱乐供应商协会（CESA）于 2 月 27 日公布了“2009 东京游戏展（TGS2009）”的详情。本届 TGS 已经确定仍然跨时四天，将于 9 月 24 ～ 27 日在千叶幕张会展中心举办，前 2 天为业内开放日，后 2 天为公共开放日。

TGS2009 的主题是“游戏是活力”。CESA 会长和田洋一表示，由于全球性经济危机的影响，游戏产业也在渐渐失去活力，日本游戏业界将会做足准备，抓住机会，在 TGS2009 召开时向全世界展现日本游戏产业的力量，用充满创意以及具有崭新表现力的游戏为业界带来活力。本届 TGS 的目标是参展商数量最少 170 家，展位至少 1550 个，观众数量至少 18 万人。在展位布置上，今年将会增加“高级手机与 PC 区”，扩大 iPhone 等高性能手机游戏的展出力度。

由于历年来排队现象都是最让观众们头疼的问题，去年《怪物猎人 3 tri》更是出现了长达 4 小时的排队时间，对观众的体力是很大的考验。今年整治排队现象将会是重点改革目标之一，CESA 官方将会推出号码牌发放服务，对于一些热门大作，观众只要提前领取号码牌后，就可以先到其他展台参观，到号码牌规定时间再返回相应展台试玩。

INFO 新闻短波

《王国之心 358/2 天》发售日

Square Enix 宣布 NDS 版《王国之心 358/2 天》将于 5 月 30 日发售，同时将会推出一款同捆版 NDSi，定价为 24880 日元。

久多良木健当教授

日本立命馆大学日前宣布，将于今年 4 月起聘请 SCE 的名誉会长久多良木健为名誉教授。

《光环 3》线上游玩 10 亿次

。Bungie 于 3 月 2 日宣布，全球数百万玩家总共已经在线上玩了 10 亿次《光环 3》，总游戏时间相当于 6.4 万年，之前的《光环 2》为 7.98 亿次。

《FFXIII》发售计划不变

近日《最终幻想 XIII》导演鸟山求就“《勇者斗恶龙 IX》的延期是否会影响《最终幻想 XIII》”一事回答了日刊的提问，他表示《最终幻想 XIII》于 2009 年内发售的计划不变，目前开发工作非常顺利，试玩版已经在去年 12 月进入最后阶段。他还表示，“试玩版足够大家玩上好几遍！”

NDSi 的真意

随着美版 NDSi 发售日的公布，任天堂向欧美媒体介绍了 NDSi 名称的由来。其中的“i”并非抄袭 iPod，与 Wii 也没有关系，“i”的读音与“Eye”（眼睛）相同，代表了主机配备的两个摄像头。此外，“i”的愿意是“我”，也代表了 NDSi 的个性化特点。

索尼网络娱乐日

美国圣地亚哥市议会日前宣布，每年的 3 月 16 日将会是“索尼网络娱乐日”，以纪念索尼网络娱乐（SOE）对圣地亚哥市的经济发展所作出的贡献，同时庆祝其代表作《无尽的任务》发售十周年。

《街头霸王 IV》突破 200 万

Capcom 于 2 月 23 日宣布，《街头霸王 IV》在欧美发售一周后，双版本全球总出货量突破了 200 万套，已经打破了 Capcom 之前计划的 3 月 31 日之前销售 170 万套的目标。

《地下世界》出货 260 万

Eidos 宣布《古墓丽影 地下世界》目前出货量已经超过 260 万套，实际销量为 150 万套。Eidos 表示，这个数字已经超过之前两款《古墓丽影》，不过仍然低于预期。由于有《地下世界》支撑，Eidos 在 2008 后半年的销售额达到了 8030 万英镑，同比提高 26.7%，不过仍然有 100 万英镑的净亏损，2007 年同期为亏损 7510 万英镑。

Wii 传统手柄专业版

日本任天堂日前宣布将于今年夏季推出“Wii 传统手柄专业版”，售价未定。该手柄与普通 Wii 传统手柄相比的改良之处在于增加了两个把手，提升握持时的舒适感，连接线由下方移到了上方，ZL、ZR 键的大小与位置经过调整，类比摇杆的间距也有所扩大。

《MHP 3rd》开发中

Capcom 制作人稻船敬二日前在日刊的采访中确认，PSP 的《怪物猎人》新作目前正在开发中，至于何时公开，目前并未透露。

饭野贤治归来

SS 时代名作《D 之食卓》的制作人饭野贤治以其特立独行的作风给玩家留下深刻印象，如今在其隐退 9 年之后，饭野贤治在个人博客中宣布“归来”，并暗示将会在今年 3 月 25 日举办的游戏开发者大会中公布新作。

《寂静岭》重制版

近日有未经证实的消息称，《寂静岭 起源》开发商 Climax 目前正在开发“《寂静岭》系列”第一作的重制版，对应平台可能是 PSP 和 Wii。此外 Climax 还有另外一款 PS3/X360 的新作正在开发中。

《GTAIV》资料片创纪录

微软日前宣布，《横行霸道 IV 迷失与诅咒》创造了 Xbox LIVE 的首日下载收入新纪录，不过具体数字并未公布。

Xbox 寿终正寝

2006 年初，X360 发售后不久，微软就停止了 Xbox 的生产。2009 年 3 月 2 日，微软宣布停止 Xbox 的售后服务，这台发售至今已经八年半的主机正式退出了历史舞台。

R4 日本被禁

任天堂曾与 Square Enix 等 54 家公司联合状告在日本销售 R4 烧录卡的商家，目前东京地方法院已经对此案作出判决，任天堂为代表的控方胜诉，5 家被告公司今后不得再销售 R4 烧录卡及类似产品，并将全部库存销毁。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

我认为借助 X360 是打入海外市场的惟一渠道。

Capcom 王牌制作人稻船敬二日前在其公司官网中表示，他一直认为支持 X360 才能在海外有所作为，如今的事实已经证明了他的推测。

我们要求您返还多余部分的遣散费……

最近被微软裁掉的员工收到了公关部发出的这么一封信，原因是微软一个“管理中的小疏忽”，导致遣散费发放超标，因此微软要求员工在卷铺盖走人的同时归还部分遣散费。

业界声音

软件 SOFTWARE 《质量效应 2》公开，明年初发售

BioWare 近日终于正式公布了《质量效应 2》的首个预告片，并公开了几张设定图。之前 EA 首席执行官 John Riccitiello 曾表示该作将会是跨平台游戏，不过并未透露细节。日前 BioWare 表示他们为了开发本作而在蒙特利尔专门成立了一个新团队。这个新团队位于 EA 蒙特利尔工作室内部。

BioWare 创始人 Ray Muzyka 表示，《质量效应 2》的开发主力仍然是位于埃德蒙顿的 BioWare 总部，蒙特利尔工作室将会提供辅助。

《质量效应 2》的初期团队共 30 人，目前正在招募新开发人员。《质量效应 2》预计将于 2010 年第一季度发售。

特报 SPECIAL 瑞银出资 3 万亿日元收购 Capcom？

最近股票市场发生了一起闹剧：2 月 25 日，Capcom 突然发现金融巨头瑞银集团（UBS）出资 3 万亿日元购买其可转换债券！虽说 Capcom 这两年表现不错，但整个公司的市值也不过 1200 多亿日元，而 UBS 的这笔资金是东京证券交易所历史上最大笔的交易，已经足够买下一个索尼。

翌日，Capcom 在其官方博客中说：“Capcom 高层听说金融业巨人 UBS 昨天向我们的股票出了 3 万亿日元，大家都高兴地跳了起来。很不幸的是，我们今天不得不在这里澄清一下，Capcom 没有价值 3 万亿日元的股票可卖，所以他们将投资额改成了区区的 3100 万日元。”

据路透社报道，这次 UBS“注资 3 万亿日元”事件其实是因为电脑系统错误，UBS 原本就是打算购买 3100 万日元的 Capcom 股票。由于错误很快就被纠正，因此没有对 Capcom 和 UBS 造成实质性影响。

特报 SPECIAL PSN 用户突破 2000 万

索尼于 2 月 25 日宣布，目前 PSN 全球用户已经达到 2000 万，超过了 Xbox LIVE。索尼表示，其中有 1500 万用户是在过去短短一年的时间内加入到 PSN 的世界。目前 PSN 已经有 14.5 万种内容可供下载，下载量超过 3.8 亿，累计销售金额为 1.8 亿美元。此外，索尼着重发展的 Home 虚拟世界服务在公测两个月后，目前用户已经突破 400 万。

特报 SPECIAL Capcom 电影的成与败

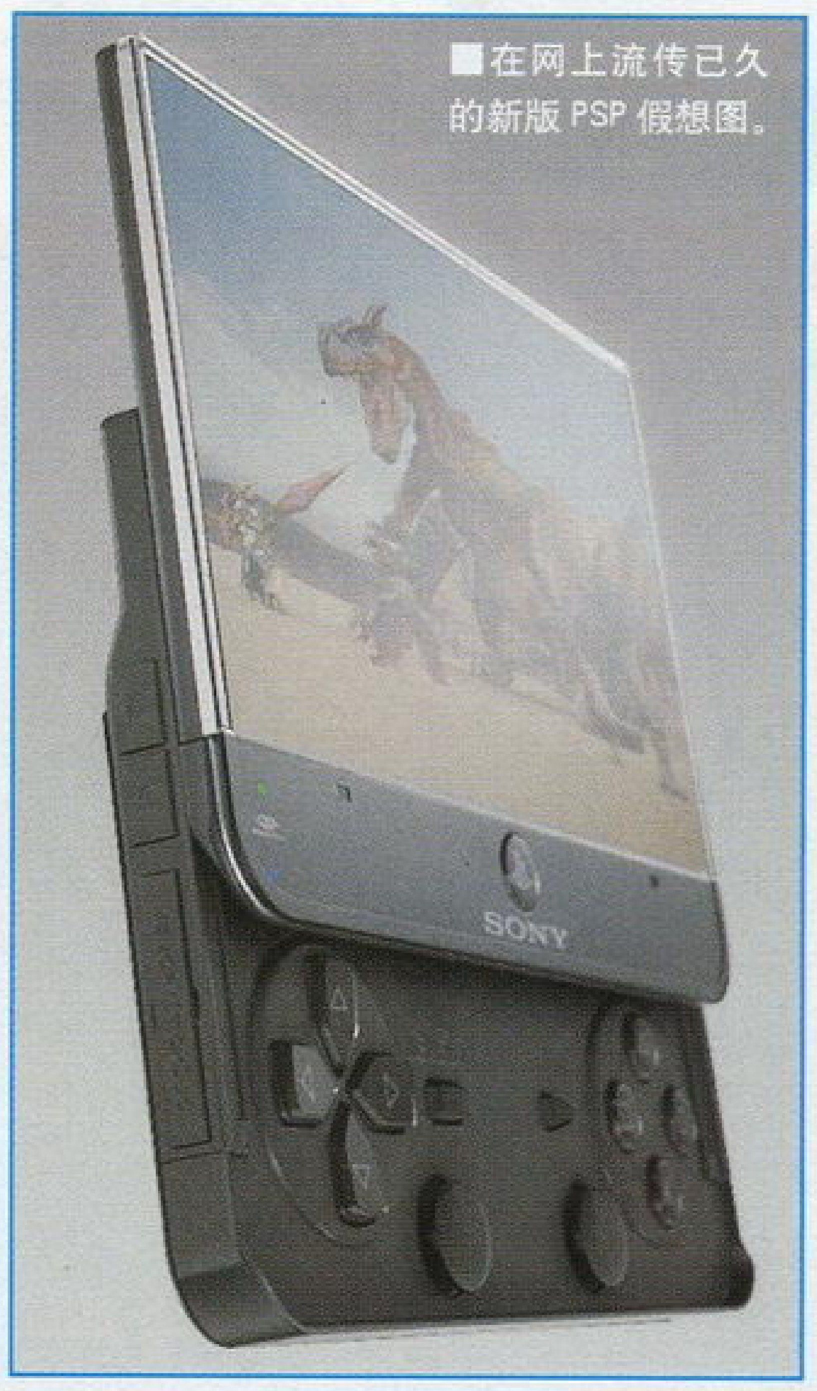
十几年前的一部《街头霸王》电影惨败，其拙劣的质量至今仍是玩家们的笑柄，而今年伴随着《街头霸王 IV》发售而上映的《街头霸王 春丽传奇》再次惨败，首周票房仅 470 万美元。不过 Capcom 在电影上的尝试并未完全失败，CG 电影《生化危机 恶化》虽然同样遭到恶评，但由于与游戏较为贴近，而且是更容易为玩家所接受的 CG 动画，因此目前其 DVD、蓝光和 UMD 版总出货量已经超过了 150 万套。看来 3DCG 配合 DVD 发行是游戏电影的一个不错的突破口。

软件 SOFTWARE 《最终幻想 IV》续作登陆 Wii

最近美国娱乐软件评级机构 ESRB 的网络数据库中出现了一款新作——《最终幻想 IV The After Year》，对应平台为 Wii。这显然是与 2008 年推出的手机游戏《最终幻想 IV The After 月之归还》有关，不过目前无法确定是 WiiWare 下载游戏还是正式的零售版游戏。根据 ESRB 的资料，本作将会是一款 2D RPG，因此也有可能只是一款复刻版游戏。

硬件 HARDWARE PSP-4000 取消 UMD，体积大幅缩小？

由于电池与 UMD 碟仓占用了太大的地方，导致 PSP 的体积很难再进一步压缩，设计改良的空间较小。而如果将 UMD 取消，显然可以对 PSP 的设计进行全面改进。但如果抛弃 UMD 格式，玩家们已购买的正版游戏就无法在新款 PSP 上运行，PSP 新作将通过何种方式发行，以及盗版问题都将让索尼难以应对。因此过去几年来关于“新款 PSP 将取消 UMD”的传闻屡次被证明只是部分人的美好愿望，但近日却有来自多个渠道的消息同时指出：PSP-4000 可能真的会取消 UMD！



■在网上流传已久的新版 PSP 假想图。

首先是曾爆出不少内部可靠消息的 VG247 网站宣称，根据他们可靠的线报，PSP-4000 将会在外形上彻底重新改造，采用滑盖式设计，与某张于网上流传甚广的假想图类似。该站称 PSP-4000 很可能会在今年 E3 展或者游戏开发者大会中公布。

欧洲权威游戏网站 Eurogamer 也于同一时期透露，根据他们从索尼内部得到的消息，网上传闻的所谓 PSP2 就是 PSP-4000，技术规格与 PSP 相同，但是会有一个根本性的变化，即取消 UMD 光驱，而屏幕将会改为滑盖式，其尺寸不变。这位内部人士的情报中还有一个令人完全无法相信的地方：新款 PSP 将仅使用 L 和 R 键进行游戏，而且索尼已经与开发商商讨如何开发仅用两个键玩的游戏。

显然，Eurogamer 这则报道的可信度极低，不过对于“滑盖式设计”和“取消 UMD 光驱”这两点，几乎所有相关传闻中都有提及。美国游戏发行商 Acclaim 公司创意指导 David Perry 在其个人网络空间中信誓旦旦地表示，他从索尼内部人士口中得知“PSP2”将会“取消愚蠢的 UMD 光驱”，预计将于今年秋季发售。Perry 表示，新款 PSP 取消 UMD 后，将会通过网络下载的方式发行游戏，这样可以省去生产、运输成本以及零售商这个最耗成本的中间环节，苹果 App Store 的成功已经证明了游戏下载的光明前景。关于新款 PSP 该如何兼容已发行游戏的问题，Perry 表示索尼早已想好对策，已发行的游戏也将会在 PSN 上提供下载，已购买 UMD 版的玩家也许可以通过相应的凭证免费下载。

随着大容量存储卡的成本不断降低，体积庞大的 UMD 光碟早已成为一种奄奄一息的格式，最终为历史所抛弃恐怕已成为必然。用网络下载取代 UMD 发行确实是 PSP 的一条最佳出路，索尼去年就已经宣布今后凡索尼第一方发行的 PSP 游戏，都将同时以 UMD 发行和 PSN 下载的方式推出，也许这正是索尼为 PSP 游戏的纯网络发行所做的铺垫。

www.ptumbook.cn

新闻综述 REVIEW

■ Capcom 的胜利

近期最受关注的第三方游戏发行商当属 Capcom,《街头霸王 IV》与《生化危机 5》的陆续上市让 Capcom 的声望登上了顶点，Capcom 也借着业界的聚光灯陆续公开了《丧尸围城 2》和《失落的星球 2》，将为其带来好运的次世代游戏引擎 MT Framework 进化到了第二代，也预示着 Capcom 的次世代战略进入了下一个阶段。在春季之后，欧美市场将进入夏季的传统淡季，而此时 Capcom 将通过《怪物猎人 G》、《怪物猎人 3 tri》等大作转攻日本，待到欧美的秋冬旺季又有《丧尸围城 2》和《失落的星球 2》等游戏，确保全年热点不断。

大胆投入大量资本与人力研发次世代技术让 Capcom 在次世代战争中抢占了高地，而其他大多数日本厂商因为作风保守、惧怕风险而裹足不前，只能一心投入掌机游戏，导致次世代技术大大落后于欧美同行，以至于如今陷入困境，在海外的市场份额不断流失，虽然目前还可以通过低成本运营而保持盈利，却是以牺牲长远竞争力为代价。就像小岛秀夫所说：“当人们说掌机游戏代表了日本文化的时候，也许就是日本游戏产业消失之时！”

■蓄势

传说中索尼将于 3 月份宣布 PS3 降价，如今随着 3 月份的到来，索尼的一举一动越发令人关注。PS3 的春季商战进展顺利，《如龙 3》首周销量超过 37 万，PS3 当周以 3.6 万台的销量君临日本硬件销量榜首，达到前一周的 2.3 倍。接下来的《生化危机 5》也是来势汹汹，应该可以顺利保持 PS3 的周销量水平，索尼如果在这个时候借势宣布降价，趁 Wii 与 NDS 目前的疲软态势反攻，也许可以实现复苏。在欧美，PS3 以《杀戮地带 2》为旗舰，同样实现了翻身，目前在欧洲的周销量已超越 X360。现在正是索尼乘胜追击的大好时机。最近 GameStop 等零售商对 PS3 降价清货的促销举措被一些分析家认为是在清理库存，迎接降价后的新一批 PS3。降价牌迟早要打，希望索尼不要错失良机。

★本期之星 PSP

距离 E3 还有三个月，PSP 就迎来了就算是在 E3 展上也难得一见的大作潮，4 款一线大作的同时公布让本已在欧美萎靡不振的 PSP 迅速精神抖擞。看来在今年的 E3 展中，PSP 将成为索尼的一个亮点，目前公布的这几款大作很可能会留到 E3 展一举公布详情，这届 E3 也许会成为 PSP 自从 E3 2004 以来最辉煌的一届。

比起这几款大牌新作，已经传得沸沸扬扬的 PSP-4000 更加令人遐想。虽然抛弃 UMD 光驱听起来是个令人难以置信的构想，但从各种迹象来看也不是没有可能。索尼一直在大力发展 PSP 游戏的网络下载，第三方也纷纷支持，索尼可以推出不带 UMD 光驱的新款 PSP，而 PSP-3000 也可以继续生产销售，保持两种机型的长期并存，所有第三方都可以像索尼一样同时推出游戏的 UMD 版和下载版，这样就可以同时兼顾所有 PSP 用户，也可以大力推动游戏下载业务的发展。

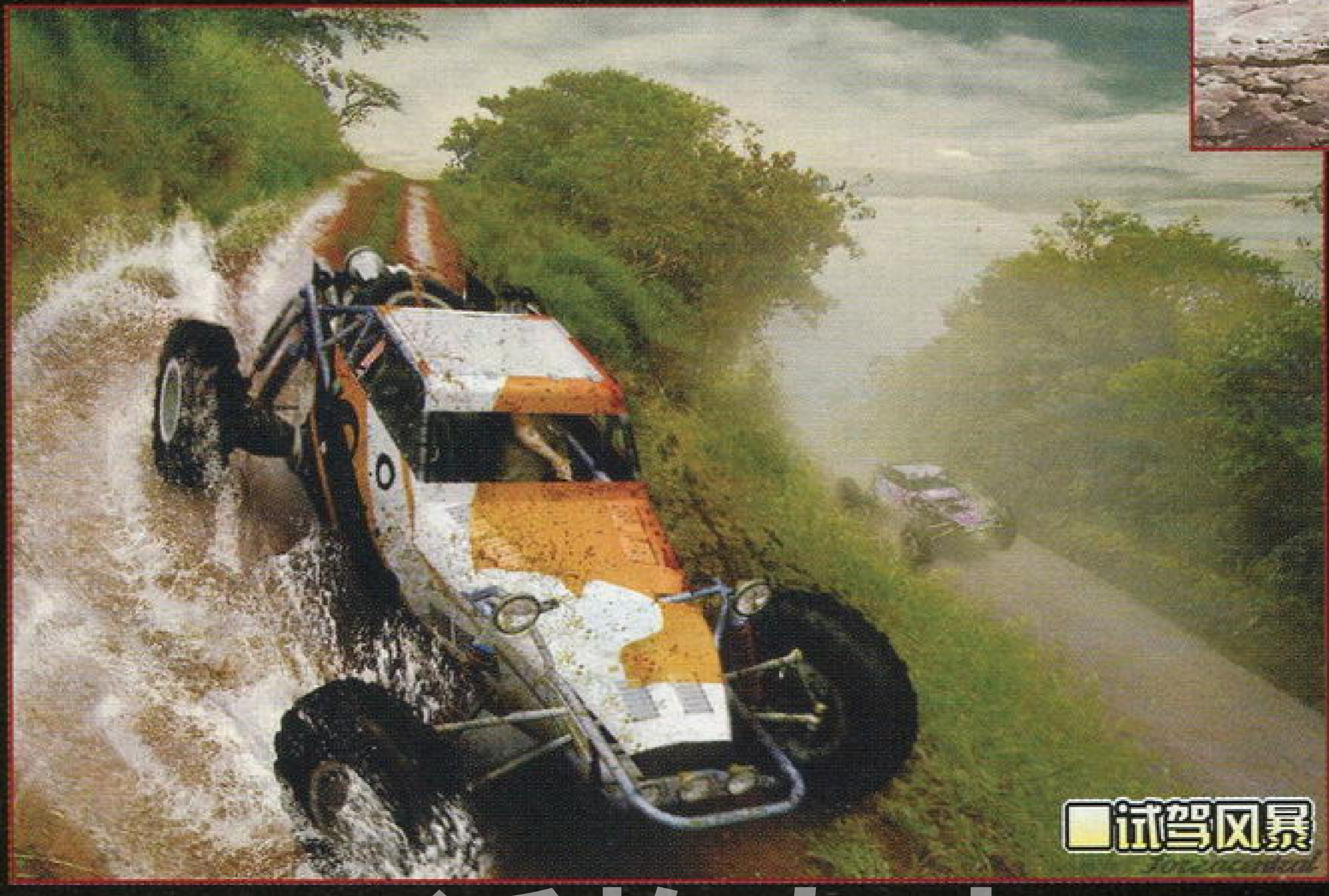
▲ SCE 为欧美女性玩家准备的紫色 PSP-3000。

SCENE 图说新闻

《战神》系列的原画向来大气而精美，《战神 III》也不例外，这张火焰泰坦同样出自系列画师 Cecil Kim 之手。将画面右上角黑点大小的奎托斯与身上长着火山流着熔岩的火焰泰坦相比，你就可以想像《战神 III》将会是怎样的史诗大作。

《生化危机 5》与红蓝两色新款 PSP 同日上市，在日本出现了不多见的排队人群掺杂现象，在浩浩荡荡的队伍中，女性大多为新颜色 PSP 排队，男性大多为《生化 5》排队，哪个更畅销一些呢？从这张告示就可以看个大概：《生化 5》的 PS3 同捆版迅速售罄，销售数字应该不会令人失望。

SE 屡屡炒冷饭的行为虽然常令人不齿，不过在其炒冷饭的同时，也常常带给玩家一些好东西，比如这部名为《最终幻想 VII 微笑之路》(Final Fantasy VII：On the Way to a Smile）的原创动画，它根据野岛一成的《FFVII》相关小说《微笑之路》制作，将随《最终幻想 VII 再临之子 完全版》附赠。



在《疯狂卡车》之后，任天堂将为 Wii 玩家献上一款《疯狂机器车》，这次玩家驾驶的是各种昆虫状的机器车，在疯狂竞速的时候用各种疯狂机械装置疯狂乱斗。

自从《机车风暴》之后，越野赛车类游戏成为竞速类游戏的一股生猛势力，这张图不是来自《机车风暴 3》，而是火热新公布的《无限试驾 2》，这个以强调赛车生活方式为特点的赛车系列也将驶向充满快感的越野之路。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

《福布斯》亚洲版日前发布了“2009年度日本富豪40人排行榜”，著名的休闲时装品牌优衣库(Uniqlo)创始人柳井正以61亿美元个人资产名列富豪之首，紧随其后的是弹子机制造厂商三共的名誉董事长毒岛邦雄，而去年以78亿美元资产登顶的任天堂前社长山内溥则以45亿美元退居第三位。在过去一年里，由于股价暴跌导致山内氏的个人财富足足缩水了40%以上，其失去的33亿美元资产甚至超过了任天堂去年的纯收益。

将届耄耋之年的山内溥想来对于巨额纸面富贵的消长早已不再介怀，然而一年来股价过山车式的直线下跌，足以令外界对于任天堂这家游戏产业执牛耳者的未来趋势产生种种联想。时下的任天堂，到底是处在即将盛极而衰的绝顶期，抑或是一路高歌猛进的中继点，这是许多市场投资者目前迫切想得到的答案。

Project Sora

文 Darkbaby 美编 心の永恒

命运的螺旋

对于一个成熟的证券交易市场而言，企业股价的涨跌趋势往往和当时的经营业绩不相吻合，但却能够准确体现市场投资者对其未来成长性的展望。

截止2009年2月28日，任天堂股票的收盘价为每股28250日元，相比起2007年末最顶峰时每股64700日元的天价，短短一年间的巨大变故着实让人产生恍若隔世之感。在过去的一年里，任天堂的股价整整跌去了将近60%，跌幅较之时下著名的绩差生索尼和丰田等辈亦不遑多让。通常股价出现如此巨大波动往往是因为经营状况出现严重恶化，例如丰田由2007财年盈利近百亿美元一转至去年巨亏达数十亿。然而任天堂的现状却并非如此，最新公布的财报显示其年销售额、营业利润和利润分配等各项主要经营指标都创下了历史新高，该社更是以23亿美元纯利润首次位列东证上市企业年度利润总额冠军。好比一个佼佼不群的绩优生意外得到了红叉评分，其结果确实让不知情者深感诧异。

对于股票投资者来说，他们对于企业成长性的关注度永远高于安定性。在1994～2004年这十年间，任天堂在经济分析师眼里一直属于安定性较高、成长性偏低的稳健投资型股票，我们从该社十大股东名单也不难看出端倪，除了排名首位的山内溥以外，长期名列大股东之林的大多为社保投资基金，这类基金持仓宗旨主要就是考量投资的安定性。2004年以前的十年，任天堂的年销售额、营业利润乃至利润分配额等指标都保持在较小的波动范围内（除了NGC宣布败北的2003年度），因此其股价的振荡幅度也相对较小。直到岩田聪在2004年提出了异质革命的口号后，任天堂从此发生了基因突变，该社2006～2008年三年出现销售额和营业利润连续翻番（注：特指营业利润）的超高速成长，其股票因此也获得了机构和个人投资者们的一致追捧而直线飙升，市盈率一度超过了60倍（同行业平均市盈率约30.2倍），其炙手可热程度可见一斑。

“我从不认为会有任何一款硬件商品能够享有永久的生命周期！”任天堂社长岩田聪在昨今两年的股东说明会上都曾经反复强调过这样的观点，不少过份敏感的经济分析师早在2007年初就曾经担忧任天堂的爆发性成长无法获得持续，长期持有任天堂股票的日本政府社保基金也在其股价突破每股50000日元大关后大量沽售，然而NDS和Wii这两款新时代宠儿受市场追捧程度甚至远超出了任天堂自身的预期，2007年内连续三次上调了盈利目标并最终成功实现销售额和利润双翻番，其经营利润率达到了令人惊异的30%。进入2008年，Wii和NDS继续保持着良好的销售状态，并进一步扩大与竞争商品的市场优势地位，但是市场投资者不能无意进行横向对比，更喜欢深入进行纵向比较，经历了前两年超常发展后，任天堂显然已经难以再次实现倍速增长，由此支撑其股价继续攀升的理由也随之消失。如果不是突如其来的全球性金融风暴，任天堂将再次让那些看空其成长潜力的经济分析师们大失颜面，该社在夏季连续两次上调年度盈利预期，其中营业利润预测为6500亿日元（2007年为4872亿日元）、纯利润为4100亿日元（2007年2573亿日元），纯利润的预测增长幅度接近翻番。然而随着9月金融风暴的全面袭来，日元兑换美元的汇率出现意想不到的剧烈波动，导致任天堂和索尼等出口型企业出现了巨额的为替差损，任天堂不得不又两次下调了盈利预测，其纯利润最终调整为2300亿日元，这也是该社业绩四年来首次同比下降。笔者在去年夏就曾经撰文指出任天堂紧盯美元的汇率方针存在诸多不确定因素，但最终因此蒸发了足足20亿美元纯利润的严重后果却始料未及。

从2004年开始，任天堂的积极创新精神令业界耳目一新，从Touch Generation、NDSL、Wii直至《Wii Fit》，每一款主力商品的问世都受到市场的极力追捧，更不断提供了日本国内外炒家借以推动股价上升的良好素材，任天堂在这段时间里始终牢牢掌握着市场的话语权。2008年E3大展似乎成为了任天堂流行风潮的转折点，无论体感手柄的升级附件MotionPlus还是宫本茂监制最新作《Wii Music》都无法让全体消费者为之喝彩惊叹，人们不禁怀疑任天堂的创新之路已山穷水尽。另一方面，虽然Wii的销量一路攀升，但依然无法复制NDS黄金时期第三方从者如云的盛况，微软对于第三方的积极拉拢策略也令任天堂颇受困扰。过去数年间，每一款新商品的发表（发售）都意味着任天堂股价攀登上全新的高峰，而2008年却出现完全相反的状况。E3出展失败造成股价下滑后，任天堂于10月初发表了NDS主机的第三版NDSi，任天堂股价在随后三天内竟然暴跌了20%以上，野村证券的资深分析师上田进认为造成这一状况的原因在于NDSi的硬件进化程度远小于市场的预期。随后《Wii Music》的平平销量再次令股价出现惯性下滑。从市场战略的角度来看，2008财年是任天堂蓄力巩固的防御时期，其所采取的策略和前几年的主动攻势形成了明显的反差，难免会引起市场投资者的忧虑失望情绪。

在2009年1月29日举行的经营说明会上，有股东向社长岩田聪提出了任天堂的经营体制存在着死角隐患的尖锐问题，岩田氏对此表示了认同。NDS和Wii虽然在市场角逐中远远将竞争商品甩在身后，但由于硬件设计上的特殊性导致其无法真正覆盖全部市场，导致始终无力将处于弱势的对手彻底“杀死”，而偏安一隅的对手则因此获得喘息并能乘虚实施反击，例如PSP 2008年上半年在日本本土销量一度超过了NDS，直至任天堂发动密集软件攻势才重新夺回主动权。因为硬件性能过于贫弱

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

www.plumbook.cn

▲《Wii Fit》发售至今已经一年多，热销之势仍未减退。

的缘故，导致了《FFXIII》和《生化危机5》等一些AAA级超大作无缘登陆Wii平台，使得该平台的第三方软件阵容大打折扣。NDS和Wii的“特质”令当下的TV游戏业界出现了微妙的相对均势，任天堂“打不死”对手的现实状况，让广大投资者产生了变生肘腋的强烈危机感。核心游戏的缺失也是任天堂市场战略的关键死角，虽然任天堂近年开拓全新用户的市场策略无往而不利，但由于硬件机能和消费用户群等诸多因素，导致Wii平台缺乏有力的核心级游戏，更由此造成大量传统消费者的流失。虽然任天堂在过去一年里和第三方厂商积极合作，推出了《零》和《天诛》等核心游戏，但依然毫无起色。如果无法从竞争对手手中夺取到足够的传统玩家，任天堂势必无法获得第三方的全力支持，将对其未来持续发展造成不利影响。当然，任天堂在过去一年里也成功获得了《DQX》和《战国无双3》等一些有力的独占大作，但Wii平台的传统游戏阵容规模依然无法和其硬件的庞大装机量成正比。

经过数年的激烈竞争，任天堂和微软成功将索尼赶下了市场主导者的宝座，任天堂更重新成为了业界的霸主。虽然数年来的高速成长令任天堂的品牌号召力和资本实力有了明显提升，但其周围的竞争压力并没有得到缓解。从目前的局势来看，任天堂未来将面对的直接竞争对手已经不再是缠斗十余年的索尼，而是综合实力更胜一筹的微软，微软显然不存在任何财务方面的困难，更没有错综复杂的内部派系争斗，任天堂显然还是无法与之力敌。经过了数年间的不懈努力，微软更已经完全取代索尼，和广大第三方厂商建立了最佳合作关系，而任天堂与第三方的修睦之路依然任重道远。索尼虽然遭遇了前所未有的重创，但就此定论其游戏业务彻底失败尚言之过早。PSP的硬件普及量虽然远不如NDS，但该主机近5000万台的累计销量依然可圈可点，已经成功从过去由任天堂完全独占的领域切割到一块相当可观的市场份额，如果索尼未来依然在携带主机业务上全力投入，将迫使任天堂因陷入两线作战而分散实力。近期日本的ITMedia网站对外透露索尼正在大举招募新型游戏主机的试玩者，表明该社依然意图在游戏产业有所作为。

NDS和Wii都是迎合时代潮流应运而生的产物，但这一切的辉煌迟早将成为过去式。人们都在以怀疑的目光注视着任天堂，这家传奇式的厂商是否还会、还能够成功进行下一次异质革命……

Project Sora

根据任天堂发布的官方财务报告进行不完全统计，该社在2008财务年度内销售发行的游戏将超过1.2亿套，远远超过了紧随其后的EA和Activision Blizzard，已经连续四年成为全球第一大软件发行商。但在天文数字的背后，由于已经在相当长一段时间里拿不出让人耳目一新的核心级力作，任天堂这个软件之王在许多传统玩家心目中的存在感却在不断减弱。事实上任天堂的游戏发行数量城逐年递增之势，软件涉及的种类也日趋丰富，例如去年在日本本土大卖特卖的NDS新作《个性时尚　女生风格》是该社过去很少涉足的经营策略类游戏。然而因为近几年任天堂的硬件消费用户规模急剧扩张，该社原本相当壮观的产品线已无法满足所有玩家的需求，渐有力不从心之态。从索尼现时的困境足以看出，第三方的支持不可或缺，但第三方的支持并不可信，类似2008年E3展的“拍肩膀事件”反复在重演。NDS和Wii的辉煌成功也充分证明了：万事还是要靠自己。

新春伊始，正当索尼和丰田等巨头忙于裁员和停产以抵御金融风暴之时，任天堂却在京都大兴土木开始逆势布局。任天堂准备投资130亿日元在本社附近兴建新大楼，该大楼将作为任天堂与著名制作人樱井政博的SORA社合资成立的软件开发会社“Project Sora”的开发基地。任天堂在2月最后一天举行的新会社记者见面会上宣称成立Project Sora是为了开发出连任天堂也无法独力完成的全新游戏，他期待这是一款有着全新创意，并让一般玩家和核心玩家都想拥有的作品。此举充分显示了任天堂经营层试图打破市场瓶颈，进一步获得核心玩家支持的急切心情。

当然，明眼人都非常清楚开发一款大型游戏根本无须如此大张旗鼓，更毫无必要事先对外声张，“Project Sora”显然是任天堂的未来布局中一颗关键的棋子。

Project Sora的成立目的并非仅止开发一款全新游戏，而是将扮演类似当年RARE的角色去完成一些任天堂自身无法胜任的使命。游戏产业已经进入车枪球类仿真游戏全面当道的时期，任天堂为了维系其在全球16岁以下青少年心目中的健康品牌形象，不可能大量开发销售血腥暴力的成人级游戏。早在N64时代，任天堂巧妙利用旗下的RARE这块支系品牌发行了《007黄金眼》、《完美黑暗》和《暴力推土机》等成人向游戏，取得了相当可观的市场反响。自从RARE被出售以后，任天堂这块产品线上的短板便日益露呈，并因此严重制约其市场推进的战果。Project Sora未来将会开发一些类似《杀戮地带》和《光环》这样的成人向大型游戏，并利用任天堂强有力的流通渠道打开市场。在另一层次，由于Wii的硬件性能比竞争产品落后了一个时代，任天堂的技术敏锐性必然因此受到极大影响，为迎接未来的市场竞争，任天堂必须吸纳成熟的开发人才以保持足够的技术竞争力，但以任天堂目前扮演的角色显然很难公然大肆挖墙角。樱井政博未来将扮演类似当年坂口博信的角色，Project Sora的存在意义也和Mistwalker相似，任天堂将借樱井政博在日本游戏业界的良好人脉关系暗中招兵买马。樱井政博和坂口博信两者所扮演的角色差异在于任天堂对之恩遇更深。Project Sora和Mistwalker的差异在于任天堂并不仅仅希望开发出《蓝龙》和《失落的奥德赛》这种百万层级的游戏，而是期待能推出超越当年RARE《007黄金眼》那样的不朽之作。

从深层角度来看，微软的X360在今年2月末在日本本土终于达成了实际销售百万台的第一步目标，这无疑向任天堂等竞争对手传递了一个非常危险的信号。这款几次被逼到悬崖边的外来主机经过微软的不懈努力终于在日本取得了一席之地，坂口博信这个有力市场的向导实功不可没。Project Sora选择在现时点成立，也是任天堂为了防止微软进一步渗透所采取的对策，任天堂今后将与竞争对手积极争夺人才资源以确保竞争力。采取成立合资会社的方式，一方面可以提升开发运作效率，另一方面也有利于经营采算。一旦日后Project Sora运营效果无法达到任天堂的预期，该社也同样会走上当年RARE的道路，遭遇无情抛弃。

谋事在人、成事在天，任天堂的奇策是否会像Mistwalker那样雷声大雨点小，最终还需要经过时间来检验……

▲任天堂旧总部，门牌上写着“山内任天堂”。

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

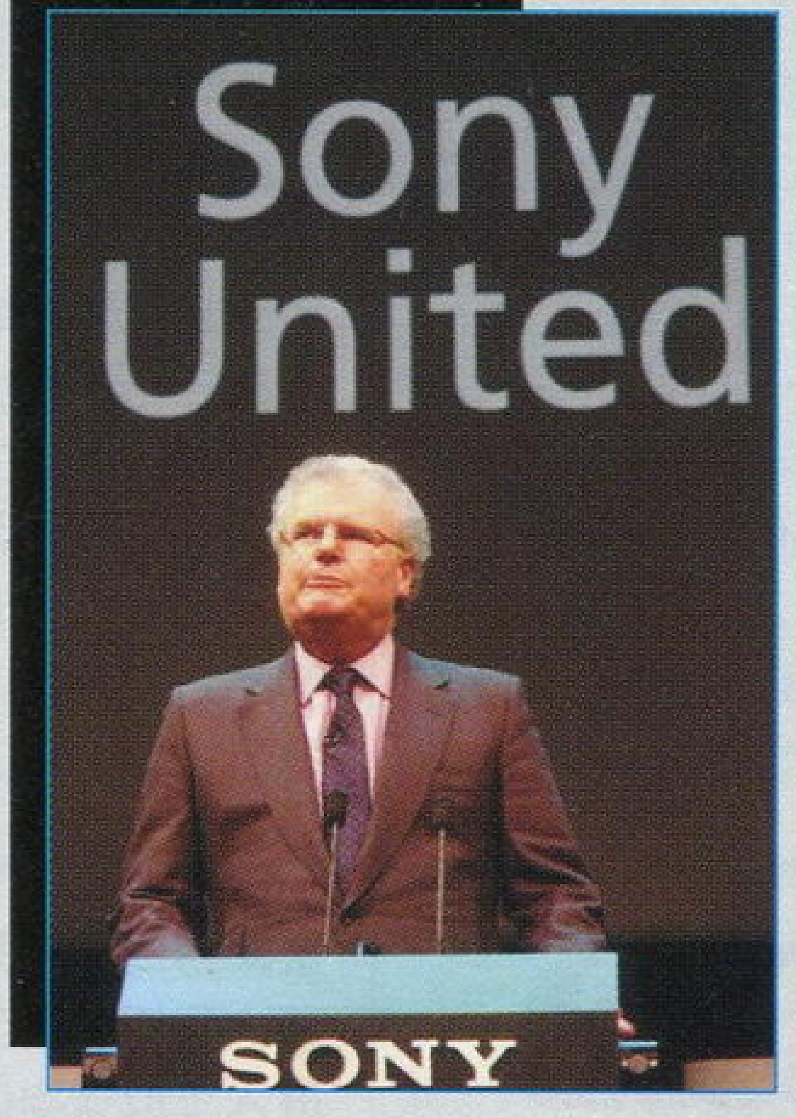
星夜视点

平井一夫不愧是霍华德·斯金格的得力干将，虽然PS3仍然没有起色，平井一夫也没有做出什么了不起的成绩，但在这次的索尼改革中，他却又一次升了官，由他掌管的新部门“网络产品与服务部”将凌驾于SCE、VAIO、移动产品和索尼媒体服务部门之上。索尼这次改革的目的很明显：斯金格一直认为索尼陷入困境的根源是因为内部党派斗争激烈，各部门之间不仅没有紧密合作，反而处于明争暗斗的状态。因此斯金格上台后就提出了“Sony United”的口号，将索尼公司的团结作为主要改革目标，有道是“兄弟同心，其力断金”，在危机时，团结尤为重要。然而在斯金格的三年改革之后，索尼集团内部复杂的党派斗争似乎并未得到根治，索尼的老干部们对于斯金格这位“外来的和尚”仍然存在本能上的排斥。因此这一次索尼的改革围绕两个方面：其一为集权，其二为跨部门监管。

在乱世中，集权也许才是最高效的管理结构。将中钵良治的权力架空后，霍华德·斯金格集CEO与总裁职务为一身，可以更为便利地强制推行其改革计划，无需事事受到保守派老臣子们的制约。而跨部门监管措施也是为了方便今后的跨部门改革，削弱索尼内部各“军阀”的权力，减少改革的阻力。索尼新成立的“网络产品与服务部”和“消费产品部”是直接受命于斯金格的部门，目标是加强各部门间的合作，打破斯金格所说的部门间隔阂，作为网络产品与服务部总裁，平井一夫扮演着类似于“钦差大臣”的角色。斯金格相信在美国当了十几年SCEA总裁的平井一夫有着更开放的管理思维，有助于打破日式企业的党派作风。

“网络产品与服务部”将会致力于网络化事业，PlayStation Network的重要性被进一步提高，这也证明SCE在斯金格的战略计划中依然具有举足轻重的意义。但目前还很难看出这次改革对PS3的复苏有何正面意义。斯金格所强调的部门间合作与产品联合很讽刺地成为为PS3失足的原因，如果不是因为背负着成本高昂的蓝光，背负着启动高清时代的沉重使命，PS3也许不会有如今的处境。索尼试图通过产品的捆绑向玩家推销更多的索尼产品，而玩家需要的只是游戏。日本SCE一直在响应斯金格的号召，搞各种产品融合，而《GT赛车5》等大作却一拖再拖。游戏机的命运由优质大作决定，这是任何一个玩家都知道的浅显道理，惟独日本SCE一直执迷不悟，用大量精力为PS3开发各种非游戏功能。反观推出了《杀戮地带2》、《机车风暴》等畅销大作的欧洲SCE，日本总部实在应该深刻反思。平井一夫在美国的十几年间一直倡导软件至上，如今却毫无表现，但愿这只是反击前的蓄势。

> **“索尼试图通过产品的捆绑向玩家推销更多的索尼产品，而玩家需要的只是游戏。”**



◀“Sony United”是霍华德·斯金格一直强调的改革口号，不过SCE需要的不是与其他部门的团结，而是与第三方游戏发行商的团结。

成人游戏

丁丁视点

一说起这个词组可能很多“敏感”玩家脑海里的第一反应就是“18禁”啊、“AO”啊等等。也可能你的脑海里会浮现出“暴力”、“色情”这些经常会被主流媒体频频提起的用语。不过我在想，如果所谓的“成人”就只是指的就是这些东西，那么“成人”和“动物”又有什么区别呢？

近年来不断有玩家和游戏设计者们反复强调电子游戏可不只是小孩子的专利。的确也有越来越多的M级游戏甚至是AO级游戏不断地出现在各类新闻和媒体上。甚至去年还有《侠盗猎魔2》这样直接被多个国家禁售的游戏。但是游戏分级制度实际上和游戏的真正对应人群并不是一个概念。

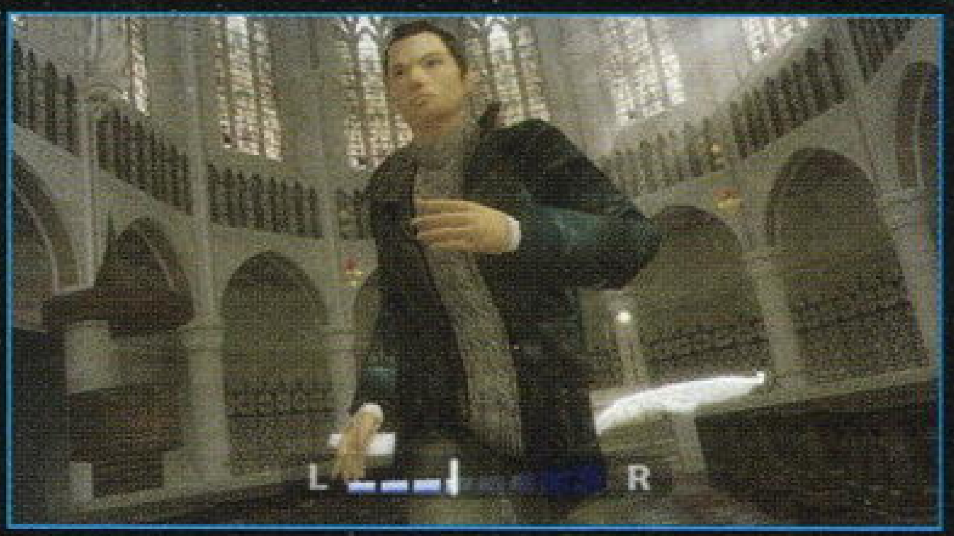
拿美国的游戏分级制度为例，最高级别“AO”(Adults Only)的定义是“仅适合成年玩家。此类产品包含有性和/或暴力的图片、描述，严禁向十八岁以下的玩家销售或出借。”它是对于游戏内容年龄下限的一种管制和界定。

> **“对照市面上的很多游戏来看，现在的很多游戏尽管有着面向成人玩家的“外形”，内核里仍然用的是孩子式的思维。”**

▶ 游戏的情感表现是电子游戏的一块充满希望的处女地，也是抓住成人玩家的关键。

对照市面上的很多游戏来看，现在的很多游戏尽管有着面向成人玩家的“外形”，内核里仍然用的是孩子式的思维。即便是电子游戏发展了这么多年，制作的思路仍然有着浓重的沿袭味道。典型的例子就是不断上演的少年救世界的浪漫幻想，我们也经常在一片暴力杀戮的射击之后却发现战斗的理由实在是荒唐可笑。纯技术派的制作人如约翰·卡马克曾经笃信电子游戏不需要情节，结果到了《毁灭战士3》里也不得不启用专门的编剧为他的怪兽们找到合理的出场理由。

电子游戏制作技术发展的确让我们惊叹，当这一个次时代到来的时候，这一表现更加明显。纤毫毕现的锐利画面，影院般的视觉表现都让现在的成年人玩家迷恋不已。不过如果次世代的游戏制作人们陷入了一味追求技术的疯狂里，那就很难对成人玩家形成持续的吸引力。以现在电子游戏的表现力来看，要想达到好莱坞爆米花电影的娱乐效果并非难事，不过爆米花吃多了就像饮鸩止渴，不断地用新的方法给玩家制造单纯的感官刺激最终只会成为电子游戏吸引成人玩家的绊脚石。

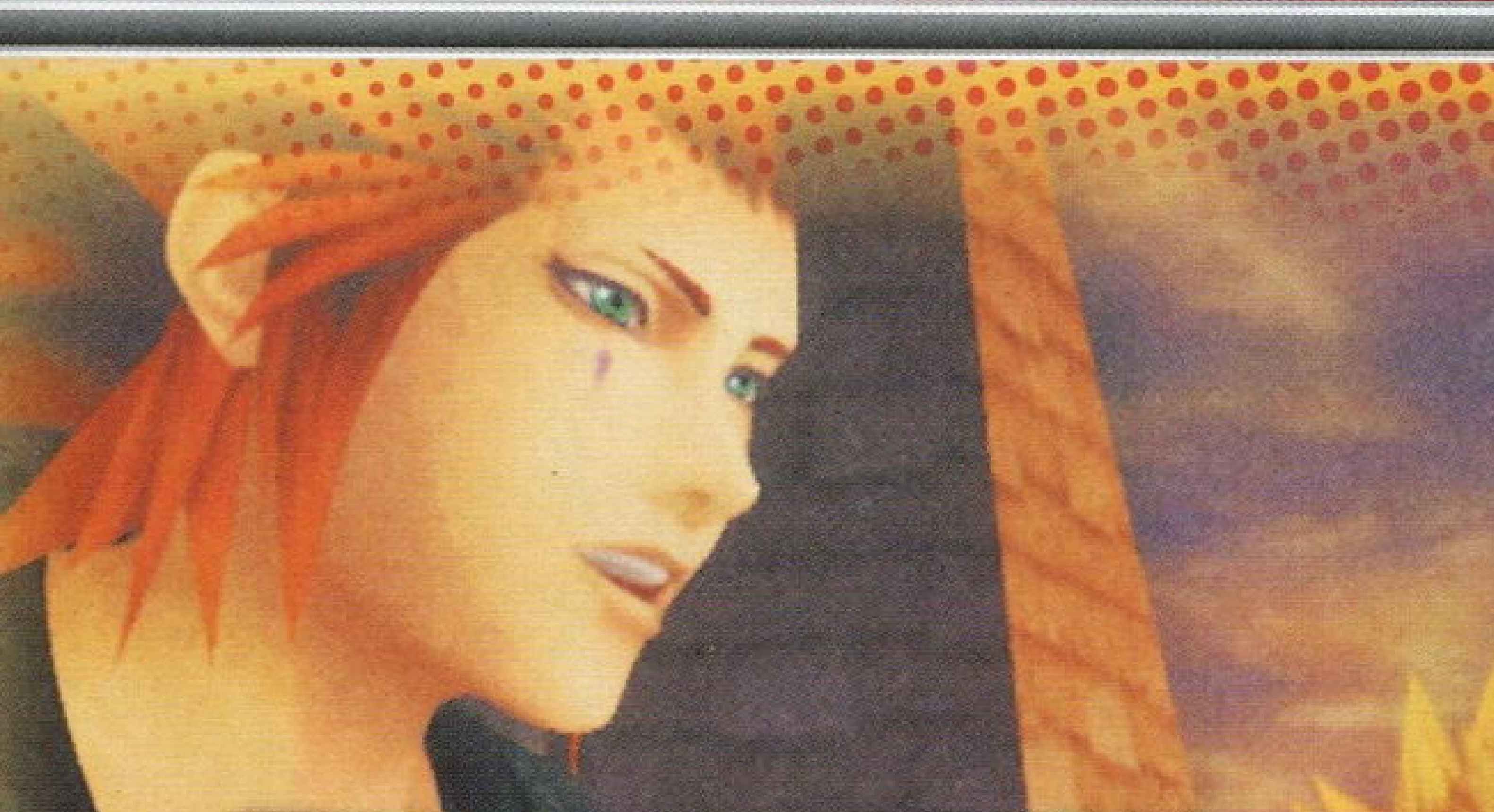


▲《靛青预言》过于奇幻的结局让当年的很多玩家都比较失望。

事实上，缺乏情感才是很多面向成年人玩家的游戏真正的问题所在。并不是只有怪力乱神的“魔幻”故事才能吸引我们。有一个很有趣的例子，《靛青预言》的制作人最近回忆起当时这款游戏被评为“虎头蛇尾”时表示，尽管游戏的前半段情节紧凑，悬念迭出，但在制作最后部分的时候，他当时认为加入一些更为玄幻的情节可能会更讨好玩家，于是就那么做了。上市后的结果却截然相反，这个过于脱离现实的设计破坏了游戏的整体气氛。所以他表示，在新作《暴雨》中不会再刻意的追求这些，用恰当的方式去表现普通人的情感将会是这款游戏中一以贯之的原则。

尽管像是《汪达与巨像》、《神鬼寓言》的制作组都非常执着于对游戏中情感的表现进行探索，但目前看来游戏业界对于制作出真正能从感情上和思维水准上跟得上成人玩家的游戏还缺乏真正的重视。IT业界广泛流传着一句话“好的技术一定包含着好的思想”，希望在游戏行业里，思想真的能跟上技术的脚步。

话梅杂志&3……MV
www.plumbook.cn



KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー

距离NDS上《王国之心 358/2天》的发售已经很近了，虽然游戏是以罗克萨斯和XⅢ机关的视点来展开的，但在剧情上仍然会和整个系列的故事有着紧密的联系。再加上掌机极其方便的联机模式，本作还是非常令人期待的。本期就让我们来了解一下游戏的最新情报吧！

文 九兵卫 美编 木仙

NDS	王国之心 358/2天	Square Enix	角色扮演
	キングダム ハーツ 358/2 Days		日版
	预定2009年5月30日发售	1～4人	5490日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接		推荐玩家年龄：15岁以上

战斗系统

合力攻击

在本作中，与同伴的合作依然是战斗中非常重要的一个方面。尤其是在对付强力的BOSS时，如何与同伴配合默契将是取胜的关键。

◀趁着同伴释放魔法的机会对敌人展开猛攻吧！

连锁奖励

在战斗画面的左上角，我们会看见一个CHAIN的连锁值，它用来表示玩家连续击倒无心的个数。连锁值越高，在战斗结束后可获得的奖励就越高，这对我们来说是非常有利的。

◀只有不断地消灭无心才能获得更高的奖励。

罗克萨斯

罗克萨斯在游戏里是本作的主角，在XⅢ机关中排在第十三，使用的武器是键刃。他和系列的主角索拉有着不肯分割的关系，但却对属于自己的记忆毫无印象。

▲罗克萨斯在组织中对于希翁的事情似乎有所隐瞒。

▲通过键刃释放出的魔法可以将敌人冰冻住。

卢库索德

卢库索德在XⅢ机关中排名第十，是一名可以自由操控卡片和时间的角色。在“爱丽丝梦游仙境的世界”中，他将作为后援与罗克萨斯同行。

▲卢库索德在游戏中会给罗克萨斯提出一些有用的建议。

▲夏尔丁对组织内部出现的背叛者非常不满。

夏尔丁

夏尔丁是在XⅢ机关中排名第三的强力战士，他能够利用空气的流动来控制6把长枪作为自己的攻击武器。颇有谋虑的他还比较擅长用语言迷惑他人。

爱丽丝梦游仙境

“爱丽丝梦游仙境”的世界在系列的一代中就曾出现过，因为是初期的关卡，所以这里的无心并不难对付。这次罗克萨斯来到这里，是接到组织的命令前来调查背叛者的下落，卢库索德也会在任务中作为同伴加入。到底这里隐藏着什么秘密呢?

▼玩过初代的玩家都知道罗克萨斯眼前的这两瓶药有什么作用吧。

▲任性的红桃女王这次又要下达一些奇怪的命令来刁难我们了。

©Disney Enterprises, Inc. Developed by SQUARE ENIX

话梅杂志&3DM SMV www.plumbook.cn

失落的星球2	Capcom	动作射击
X360 Lost Planet 2		美版
未定	1～4人	售价未定
对应周边未定		

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

文 丁丁 美编 木仙

LOST PLANET 2

Capcom 公司在 2007 年 1 月推出的《失落的星球　极点危机》，展示了这家游戏公司对于次世代动作射击游戏初步尝试的成果。游戏爆炸时的动态模糊效果、独特的雪地战场设计，以及机器人载具的元素都让这款游戏令人印象非常深刻。尤其是游戏中加入了多人在线战斗的模式在玩家当中受到了广泛的好评，Capcom 为此特别推出了强调在线模式的《殖民地》版本。现在这个游戏品牌将卷土重来。制作人由之前的稻船敬二改为了《生化危机 5》的制作人竹内润，不过导演仍然由前作的大黑健二来担任。到底这次 E.D.N. Ⅲ星球会发生哪些新鲜的变化呢？

变化1：冰川融化·丛林乍现！

Story & Environment

E.D.N. Ⅲ，这颗谜一般的星球在 T.C. 80 纪年成为了人类生存的新希望。

本作的故事延续了前作的事件，在第一作的结局，雪贼露卡利用研究者尤里遗留的资料成功的进行了使 E.D.N. Ⅲ 星球变暖的试验。而本作中在人类殖民者的不断努力下这颗常年封冻的星球开始了冰川融化的过程，严寒的气候开始有所改善，星球上的部分地区出现了河流和森林等适宜人类居住的环境。

不过不要忘了，这颗星球上仍然存在着原生的怪物种族——Akrid。这些巨型的怪兽不仅体型巨大，而且随着气候变暖，新变种的 Akrid 也将在本作中登场。

■丛林区域的出现将为玩家带来新的游戏体验。

■雪贼集团之间的战斗在气温变暖之后逐步升级。

变化2：多派系雪贼亮相！

New Heroes

在人类还没有发现 E.D.N. Ⅲ 星球上的 T-ENG（热能）之前，强大的 Akrid 曾经让人类的生存举步维艰，殖民计划几乎称为泡影。但是在发现 Akrid 体内存在特殊热能之后，科学家们研究出了用 T-ENG 驱动的载人机器兵器——生命装甲（Vital Suit），这一研究扭转了人类和 Akrid 之间的差距。而初代殖民者的后裔们则被赋予了“雪贼”这个特别的称呼。

在本作中原本数量不多的雪贼，在星球变暖的新时期分裂成了多个不同的派系，各自为了自己的利益而战。新的时期当然会有新的英雄诞生。本作没有延续前作的主角韦恩·霍顿这条线索，而是着力从多个雪贼的不同视点来描述这场新的地盘之争。每个雪贼都会在这样的大背景下演绎自己的故事。

制作组认为新的穿插故事线索将会为这个人类移民战争增色不少。由于前作的剧情被玩家批评较为薄弱和单一，这一作的改变相当值得期待。

游侠&3DM SMY
www.plumbook.cn
©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.

■利用钩锁飞身跃上大型BOSS的身躯，配合地面驾驶装甲的战友会衍生出新的战术。

变化3：新老战术陆续登场

Tactic

和前作中孤胆英雄式的主角不同，本作中玩家很有可能会全程有其他的队友配合。要想充分的表现单人和合作打法的不同，是对制作组的关卡设计能力的挑战。

从目前公布的情报来看，游戏保留了前作中的抓钩攀岩动作，甚至有用抓钩攀上 Akrid 身上的镜头。这将为本作的战术增加新的选择。另外我们还看到了游戏中一名蓝色装束雪贼在敌人重机枪守卫的楼前展开防御盾，让扛有火箭筒的队友在掩护下端掉敌据点的精彩配合。官方表示新增的动作不止目前看到的这些，以后还会陆续公布。

相信很多玩过前作的玩家还清楚的记得，前作中气温以及 T-ENG 槽会给整个攻关的过程带来很大的紧迫感，热量的不断流失，需要玩家不断地从敌人身上或是热能装置中补充。由于这次官方公布的画面并没有加入游戏的界面信息，所以到底在气候变暖的本作中是否会延续这一特色设定还有待确认。

■分工明确的战斗小组中每个玩家都有自己的独门技巧。

新闻资讯

前线狙击

变化4：四人战斗小队扫荡故事模式

4-Players Co-op Campaign

在前作多人模式收到良好反馈的情况下，本作的故事模式也将会加入多人合作，尽管在合作作战方面《战地双雄》、《光环 3》等多款游戏都有先例，但最高支持 4 人合作的第三人称射击游戏实在是不多见。而且制作组表示游戏的全程都支持最高 4 人合作，相信这会是一款过程火爆激烈的作品。不过目前 Capcom 尚没有公布四人小队联机的具体方式以及更进一步的职业分类等信息。

■四人征讨怪物的合力作战，是不是有种"怪物猎人"的味道呢？

■砂岩地区的空旷场地对于合作的要求较高。

变化5：亲眼见证画面升级！

Graphic

前作

续作

■两作的机甲战斗画面变化一目了然，无论是腾起的烟雾还是动态的光影都是之前没有实现的。

相信观看过本期 Gamehalo DVD 的玩家应该对于游戏中的丛林战部分印象深刻。游戏的画面从前作的雪原到本作的丛林，不仅仅是场景的变化，很多方面都有了的进步。这也是 Capcom 第一款采用MT Framework 2.0引擎制作的游戏。

MT Framework 2.0 引擎：它的前身是 Capcom 独占的 MT Framework 引擎。而 MT 缩写所代表的是"多线程""多目标"以及"整合工具"这三层意思。这一引擎的诞生和 Capcom 的多平台品牌战略是分不开的。这个引擎将允许开发者以 PC 为平台开发游戏，并且在之后可以较为方便地转为 X360 和 PS3 版本。《丧尸围城》、《失落的星球》、《鬼泣 4》以及《生化危机 5》等知名作品都是以 1.0 引擎为基础开发的。

前作

续作

■相比前作人物身上的贴图变得更加细腻了。

▶ X360 独占？

本作是 Capcom 于 2 月 24 日正式向媒体公布的。不过公布的官方稿件中称"这是一款正在对应 X360 平台开发中的游戏"。并没有像惯常的独占游戏发布那样标上"独占"字样。而 2008 年秋季 Capcom 在新闻发布会上曾经公开宣布该公司从 2009 财年度开始推出的大作游戏都将会是多平台游戏。所以目前很难确定《失落的星球 2》是否会登陆其他平台。

前作 UCG 评分回顾 | 游戏名 失落的星球 极点危机 | 机种 X360 | 评分 26 | 游戏名 失落的星球 殖民地 | 机种 X360 | 评分 21

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

血战过去 拯救未来

文 清国倾城 美编 木仙

异端世界	Activision	主视角射击
多机种 Singularity		美版
2009年秋季发售	1人	59.99美元
对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

当EA不断努力打造原创新作时，Activision却一直在依靠《使命召唤》等老牌系列，不过这并不带代表他们失去了创新的斗志。Activision总裁Bobby Kotick说，Activision今年有3款主力原创大作，分别为动作、FPS和赛车类型，其中的FPS就是Raven Software开发的《异端世界》。这是一款围绕时空穿梭的FPS，与其他同类型题材游戏不同的是，这次不是你来操纵时空，而是时空来操纵你！

99号元素

游戏故事发生在2010年，主角是空军飞行员Nate，被派往一个神奇之地执行调查任务。在俄罗斯海岸线某处，有一座神秘小岛，由于从该岛收到了奇怪的信号。Nate驾驶战斗机飞往小岛，却因为不明原因而坠落。岛上到处都是工业废墟，当你逐渐进入岛中央时，终于找到了反常的信号发射源，也得知了一段不为人知的过去——

■刚开始时是在2010年的雨夜。

上世纪50年代，前苏联为了在冷战中胜出而进行了Fusion新技术试验，目的是大大提高其军力。然而Fusion试验发生了意外，整个工厂被炸毁，所有研究者全部丧生。前苏联政府隐瞒了事实的真相，而其中的秘密就等着玩家来发现。游戏过程中通过时空穿梭将会得到一些语音日志，同时也可以使用你有限的时空能力恢复一些看起来已经被毁坏的证据。

这种试验围绕一种被称为“99号元素”的新物质，在真实的元素周期表中，这种物质叫做“锿”(Einsteinium)，根据爱因斯坦的名字而命名。在游戏中，这种“99号元素”具有变异效果，它不仅能够让无机物体在时空中穿梭，还会将有机生物变异成怪物。

■99号元素导致变异生物的出现。

■让敌人老化60年，立刻使其灰飞烟灭。主角手上的古怪装置就是TMD。

时间就是你的武器

如果你无法控制时间，那么令人羡慕的时空之旅将会成为一场灾难。岛中心的“时空波”大爆炸将会让玩家穿梭于1950年和2010年的一些主要地区，你可以使用“时空操纵设备”(TMD)窜改一些较小的物体。这种TMD就像《半条命2》中的引力枪，不过它对于时空的影响方式使其更有创意。例如当你在2010年时，看到一个坏掉的控制面板，可以对着它使用TMD，使其恢复到1950年的状态，也就是它刚刚被设置没多久的崭新状态。而当你在1950年时，碰到了一个难缠的士兵，也可以对着他的身体发射TMD，那么你立刻就会看到他60年后的样子——不过通常情况下你不会看到他们变成老头，而是直接变成熊熊燃烧的骷 髅。这种TMD设备其实就相当于一个将1950年和2010年的时空连接的枢纽，但由于TMD威力有限，因此只能让较小的物体改变其所处的时空状态，无法让整个场景实现时空穿梭。

除了时空功能外，TMD也有引力枪功能，可以操纵对方手中的护盾，隔空控制盾牌插入敌人的腹部。或者可以先让盾牌老化60年，然后再开一枪使其粉碎。TMD的神奇功能让玩家可以用各种充满创意的方式杀敌，例如当敌人从桥上冲过来时，你可以让桥老化坍塌。

■让楼梯回复到60年前的状态才能上楼。

©2009 Activision Publishing, Inc. Activision and SINGULARITY are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

突如其来的时空穿梭

目前官方公开的一个关卡是在单人模式的中盘，玩家首先是从2010年开始。关卡一片灰暗而阴雨绵绵，没有普通FPS游戏那种喋喋不休的无线电对话，没有队友提供后援，开发者要带给玩家的是一种孤立无援的孤独感。在2010年的世界里地面上空无一人，但是空中却有直升飞机一直在猎杀主角。而当主角被时空传输到1950年，关卡中突然变得生气勃勃，到处都是士兵。

在游戏中，TMD只能影响较小的物体，但是在剧情的某些特殊时刻，将

■在2010年的状态下，岛上充满神秘的荒凉感。

■在玩家的行进过程中，整艘船逐渐变得锈迹斑斑。

可以利用能量放大器操控较大的物体。在Raven演示的DEMO中，可以看到使用TMD让一艘沉没的货船在时空的倒流中还原，从海底重新浮出海面，场面相当壮观。而在这艘货船中，还隐藏着与任务有关的重要情报。但是时空似乎无法承受这种大型物体的还原，当你在船内寻找线索时，会发现周围又开始逐渐变得锈迹斑斑，水管开始老化爆裂，整艘船又开始逐渐下沉。

变化无穷的时空武器

■用TMD扫描可以看到过去的状态。

除了TMD外，玩家也有其他武器可以使用，例如“死锁”。这是一种时空手榴弹，能够让敌人固定在原地无法行动，或者在自己的面前形成一道防护网，所有子弹都无法穿透。TMD的搜索功能还可以扫描当前所在地区，寻找99号元素，或者提醒你哪些物体可以进行时空操纵。在搜索时，TMD就像一个手电筒一样，只不过不是将物体照亮，而是照出其在60年前的形态。在Raven的演示中可以看到将TMD照在墙壁上，发现上面写了一段信息，这可能是接下来的一个重要线索。

还有一种叫做“时空炼狱”的邪恶武器，能够让敌人无数次重复体验临死前最后一刻的恐怖与痛苦。游戏中所处的两个时空也有一些联动之处。在关卡中存在一些“时空裂缝”，它们就像时空之门，能够穿梭于不同的时间和空间，根据过去对未来的影响进行解谜。

时空悖论

时空的异变导致工厂里出现了很多怪物，例如“Phase Tick”，它会朝士兵喷射变异物质，使其变成血肉模糊的畸形怪物。对着Phase Tick使用TMD，可以使其返回到尚未孵化时的卵状，并且这种异形卵会爆炸，可以当作手榴弹使用。其他诸如尸体、爆炸的巨虫以及时空通道等元素，可能会让你想到同样以时空穿梭为主题的FPS游戏《掠食》。

虽然时空穿梭的题材有泛滥之势，《异端世界》对于时空的独特应用可谓创意独具，武器的创新应用、时空联动的解谜元素、离奇的剧情等都让它成为一款时刻给人带来新鲜感的游戏。Raven给人们留下的一个疑团是：本作很可能会出现令人费解的时空悖论！

例如在前面提到的货船，在货船中使用TMD扫描功能时，会发现很多脚印，Nate是一直跟着这些脚印前往下一个目标，而如果是靠这些脚印找到最终目标，是否暗示着这些脚印是Nate上一次跨越时空时留下的足迹呢？也许60年前那艘货船原本就是因为Nate的行动而沉没？将该船恢复到60年前的状态后，Nate再次目睹了该船沉没的全过程，这也许是将60年前的历史重演了一遍？难道Nate在整个游戏中根本就是在跟着另一个时空中的自己而行动？或者说，整个游戏由始至终根本就是一个无限循环的时空？

■本作使用了“虚幻引擎3”制作，游戏画面令人放心。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

和同伴齐心协力，共度难关！

绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	Irem		动作冒险
PSP	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌		日版
	预定2009年4月发售	1～4人	4800日元
	无对应周边		

另类的逃生题材游戏"《绝体绝命都市》系列"将在掌机上迎来第三作。玩家的求生冒险将会变得更为紧张惊险，新作还特地针对掌机增加了丰富耐玩的联机模式。面对突如其来的灾难，如何与同伴一起携手脱离险境，这对我们而言将是一个极大的挑战。

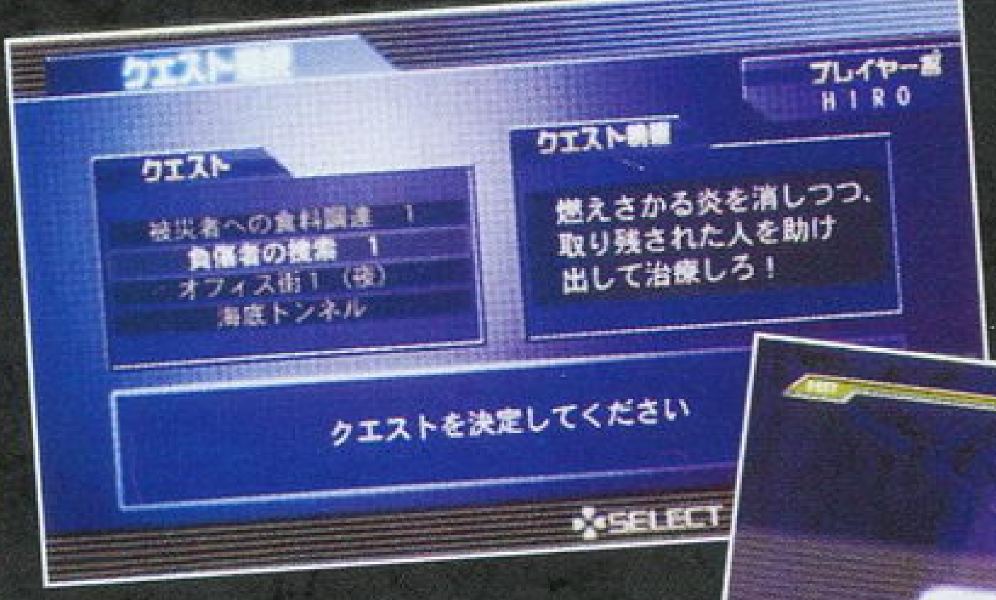
絶体絶命都市3 —壊れゆく街と彼女の歌—

史无前例的联机模式

文 九兵卫 美编 木仙

本作和系列前作的最大不同就是加入了活用掌机通信机能的联机模式。游戏最多支持4名玩家一起共同体验紧张刺激的逃生经历，相信这一定能大大提升我们的团队合作能力。

在联机模式下，游戏采用的是任务制，每个任务都有一个特定的场景，这些场景都是单机故事流程中没有的。玩家的目的是要在任务设定的条件下从场景中顺利逃生。当然，由于场景中有很多障碍是无法一个人逾越的，所以和同伴进行配合也是非常关键的。



▲随着故事流程的不断推进，能够联机游玩的任务数量也会逐渐增多。

▶在限制时间内满足条件抵达逃出地点，任务就算是完成。

▶完成一定数量的任务后，新的服装以及隐藏要素也会开启。

任务介绍

搜救伤者

不仅自己要从危机四伏的城市中逃生，有时我们还要救助一些被困在废墟中的伤者。想要顺利地完成完成营救任务，我们就必须和同伴一起清除障碍并将伤者小心翼翼地运往安全地带，这对玩家之间的协作提出了很高的要求。

▼面对拦住去路的火苗，我们必须首先找来灭火器。

▲从与伤者的要谈中我们得知，在废墟中还有一名同行者被困！

联机模式中的场景

◀地震后的海底隧道由于内部结构受到了损坏，所以随时有可能出现新的坍塌，任何小小的失误都将带来致命的后果。

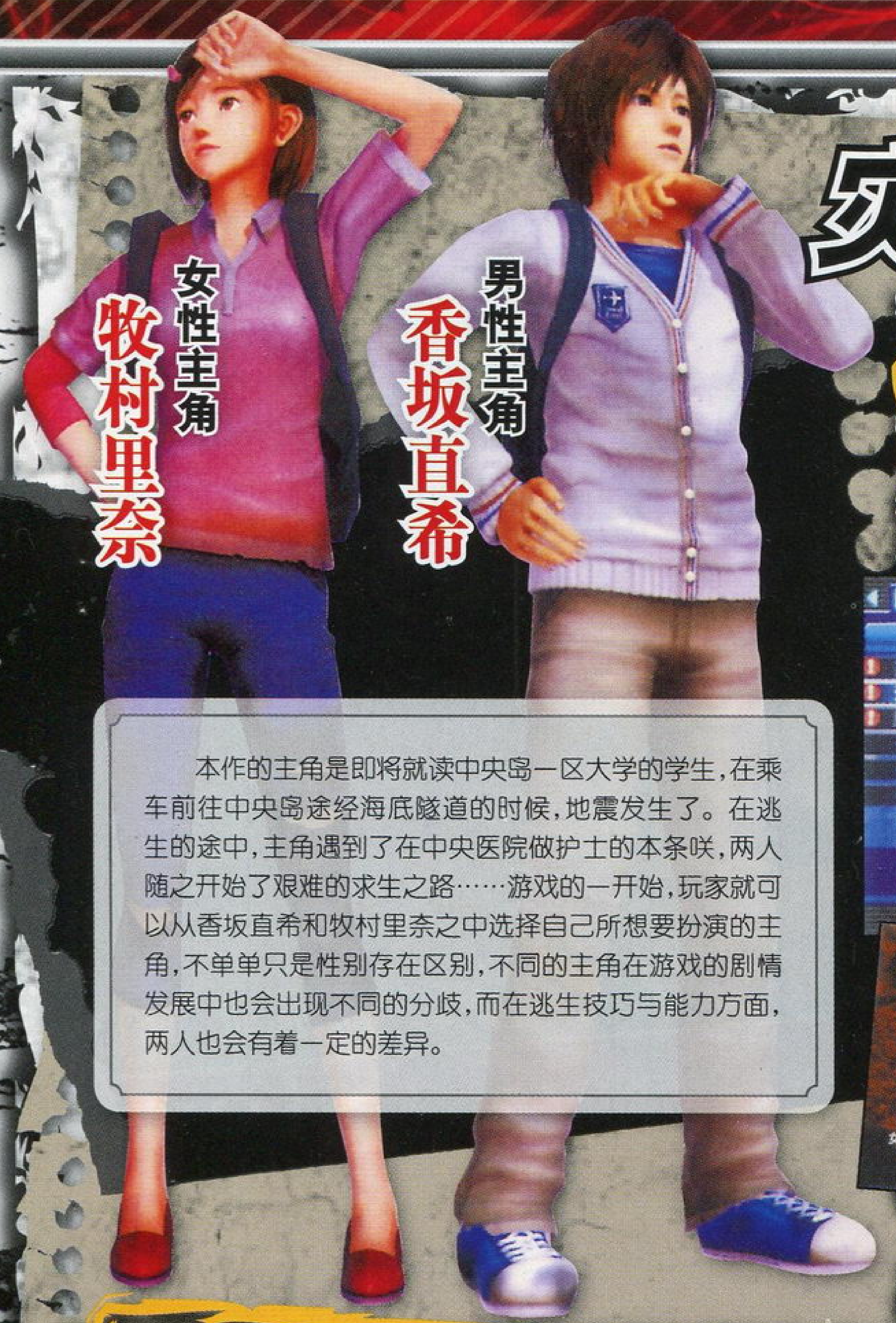
▶宽阔的街道看似相对安全，但是在余震的影响下，地面也会产生新的裂口，所以和同伴一起谨慎地前进才是上策。

◀大雨不仅对我们的体能提出了严峻的考验，也同样影响着玩家的视线，所以应急灯在这里就成了最为重要的道具。

©2002 2008 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

话梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

灾难中的方方面面



本作的主角是即将就读中央岛一区大学的学生，在乘车前往中央岛途经海底隧道的时候，地震发生了。在逃生的途中，主角遇到了在中央医院做护士的本条咲，两人随之开始了艰难的求生之路……游戏的一开始，玩家就可以从香坂直希和牧村里奈之中选择自己所想要扮演的主角，不单单只是性别存在区别，不同的主角在游戏的剧情发展中也会出现不同的分歧，而在逃生技巧与能力方面，两人也会有着一定的差异。

抗灾手册

在地震的废墟中，我们有时会找到一种名为“抗灾手册”的道具，阅读该手册我们可以学到很多遇难时需要用到的求生知识。为了找到这些重要的抗灾手册，我们在探索时不能放过每一个隐蔽的角落，这将对逃生的整个过程起到关键性的影响。

▲在游戏序章的海底隧道中，我们可以找到一本关于千斤顶使用方法的抗灾手册。

▲在手册内查看千斤顶的具体使用方法。

▲此时利用千斤顶就能将她从危险中营救出来。

▲偶然间，我们发现了被困在汽车之下的女主角咲。

◀从抛锚的汽车内发现了关键道具——千斤顶。

二次灾害

和现实中一样，具有极大破坏力的地震发生之后，在游戏中总我们也将遇到一些诸如余震、火灾、坍塌之类的二次灾害。这些灾害具有极大的不确定性，所以会时刻对主角的生命安全带来严重的威胁，逃脱时必须非常小心。

▼爆炸掀起的气浪将汽车高高地抛起，赶紧找个安全的地方躲开吧！

▲火焰在低压的环境中化成了一股漩涡，破坏力非常惊人。

◀余震使得奔跑中的主角重重地摔倒在地，这会大大增加压力值。

换装要素

为了帮玩家缓解游戏中的紧张气氛，制作小组特地加入了丰富的换装要素。穿上这些轻松有趣的服装，我们在逃生过程中的压力也会得到释放。只不过想要获得这些隐藏的服装，玩家也得在城市中仔细探索一番才行。另外，在正常流程以及联机模式中，完成特定的要求也能解锁相应的服装。

◀穿上西部牛仔装是不是能增加咲对主角的好感呢？

▲选择女性主角时，我们甚至还能获得可爱的女仆装。

◀身穿救灾队的制服前去拯救被困的同伴，想必一定很酷吧。

性格与好感度

在之前的报道中我们就介绍过，游戏中主角的性格会随着对话选项的不同而发生变化。这带来的直接影响是，主角的行动会在三种不同性格的影响下发生一些微妙的变化，具体效果如下：

主角的性格	
热情	习惯感情用事，压力值会上升很快，但也很容易通过歌声以及道具来进行回复。
冷静	遇到困难临危不乱，压力值不容易上升，也不怎么受歌声的影响。
胆小	行动谨慎，面对突发事件时压力值会急速上升，到了避难所就能很快安定下来。

▲坐在长椅上休息既能回复心理计量表的压力值，也能增进与咲的关系。

▼对面灾难却毫不退步的性格能给咲留下很好的印象。

性格决定好感度

江苏杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

和心爱的女生一起度过最难忘的圣诞节吧！

老实说，PS2平台上值得一玩的新作已经越来越少，美少女游戏却依然保持着稳定的推出速度，这款由人气少女恋爱动画《君吻》的开发团队给我们带来的画风、人设极为清新的《圣诞之吻》就是其中的优秀作品之一，到底游戏是不是能让你找回当年玩《心跳回忆》时那样的感觉，就让我们看一下本作的具体情报吧！

アマガミ

文 九兵卫 美编 木仙

圣诞之吻		Enterbrain	文字冒险
PS2	アマガミ		日版
	预定2009年3月19日发售	1人	6800日元
	无对应周边		

Story

主角是由于过去的某件事情而对圣诞节产生恐惧心理的高中二年级男生。虽然一直暗恋着三年级的前辈森岛春香，但也只能在远远的地方注视着她。能够和她一起度过一个温馨的圣诞节，更是遥不可望的奢想。明年前辈就要毕业离开这个学校了，这将是主角最后的机会，能否将想法付诸于行动并为这个寒冷的冬天留下一段完美的回忆，决定权就掌握在玩家手中了……

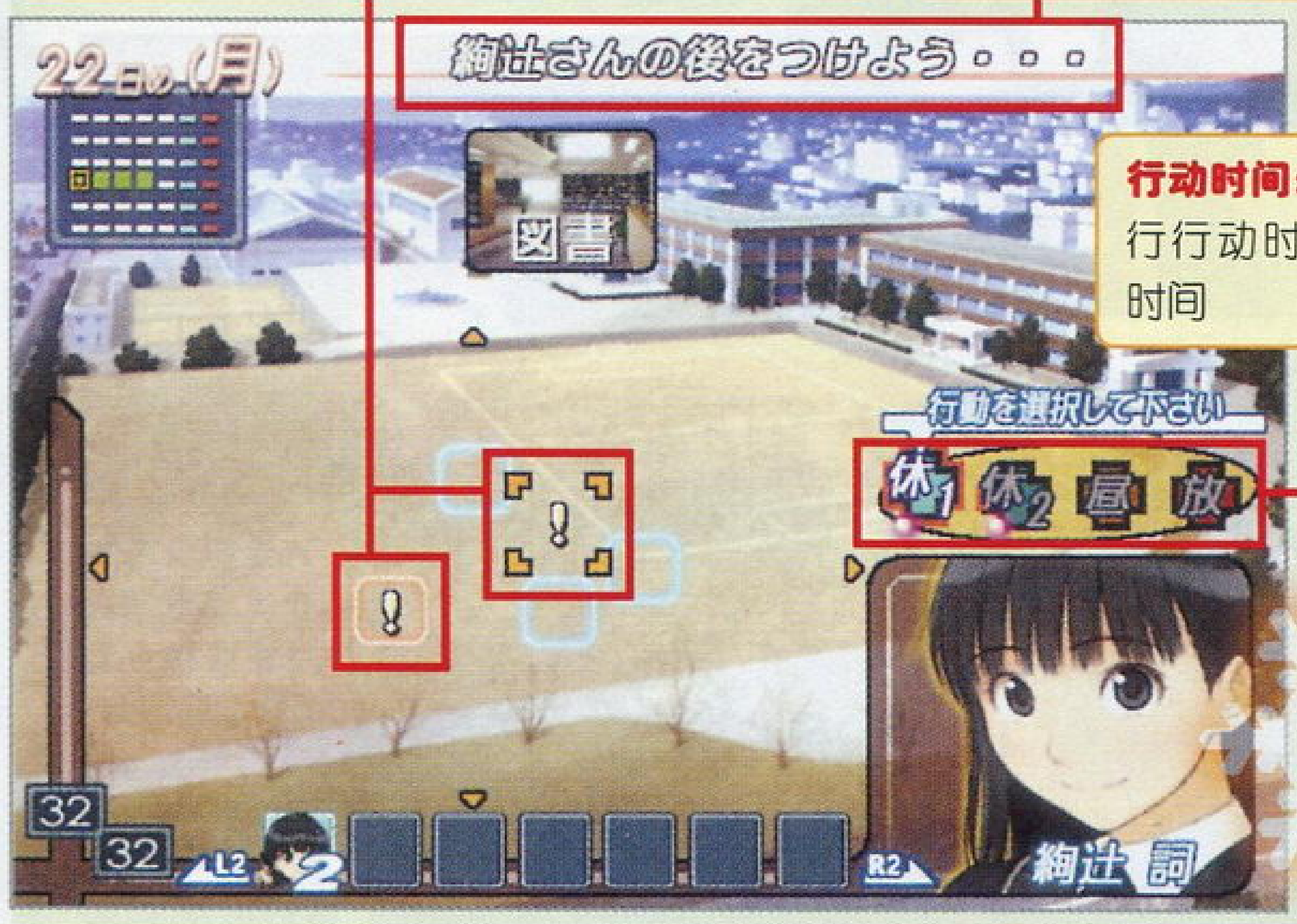
校园中的行动

①选择行动

在休息的时间内，游戏会提供给我们一幅由学校全景构成的行动地图，玩家可以自由选择不同的行动以触发相应的事件，这是和女生们进行交流的大好机会。

行动图标：在同一时间内从多个分支中选择想要执行的行动

行动信息：对行动的内容进行描述



行动时间：表示进行行动时所处的时间

②发生事件

选择完行动指令后游戏就会触发关联的事件，在与不同的女生交谈的过程中有时也会出现一些重要的选择肢，玩家在遇到的时候千万要注意。

③继续选择行动

完成相应的事件后我们会再次退出到地图画面以继续选择下一步行动，此时的时间会正常流逝，而新的行动选项也会在地图上出现。

天下无敌的「优等生」 绚迂词

CV 名冢佳织

班　级：2—A
爱　好：学习、读书、考试、存钱
不擅长：昆虫或者小爬虫
其　他：近乎完美的“优等生”

青梅竹马的同学 樱井梨穗子

CV 新谷良子

班　级：2—B
爱　好：看别人的笑脸、甜食、管闲事
不擅长：数学、运动、说坏话
其　他：最近迷上了制作点心

©2009 ENTERBRAIN,INC.
www.plumbook.cn

对话系统

对话系统历来便是恋爱游戏最关键的组成部分之一，本作自然也不例外。在与女生们的交谈中，不同的选择肢、不同的时机都会对与她们的好感度产生一定影响。事先了解我们最好女生的性格与爱好是最有效的避免说错话的方法。

交谈回合数：通常在与女生交谈的过程中，选择话题的次数都是有限的，玩家需要把握好机会。

好感度槽：对话时内容的不同会使女生的好感度上升或者下降。其中上升时好感度槽会变成粉色。

话题：选择具体对话的话题。即使在不同的回合内选择同一话题，交谈的内容也会发生一定的变化。

主动出击：当好感度槽上升到一定程度时，对话框中"主动出击"的图标便会发亮。此时玩家可以向女生发出约会的邀请，有时还能引发一些特殊的事件。

喜欢粘人的乖女孩

中多纱江

CV 今野宏美

班　级：1—B
爱　好：诚实靠得住的人、牛奶、甜食
不擅长：地震、香水、麻辣
其　他：坐电车上学的途中喜欢读书

人见人爱的天然系女生

森岛春香

CV 伊藤静

班　级：3—A
爱　好：动物、植物以及所有可爱的东西
不擅长：黑的地方、打雷、使用机器
其　他：一直在为了目标不断地努力

随性的爽朗少女

棚町薰

CV 佐藤利奈

班　级：2—A
爱　好：活泼的气氛、恋爱的话题、开玩笑
不擅长：阴晦的气氛、无聊、开不起玩笑的人
其　他：痴迷于新产品和限定商品

总爱添麻烦的后辈

七咲逢

CV 尤加奈

班　级：1—B
爱　好：大海、社团活动、安静的夜晚
不擅长：吵杂的地方或者　嗦的人、医院
其　他：由于经常参加社团活动所以运动能力很强

约会

虽说游戏中的主要舞台是在校园中，但是平时休息利用课余时间和女生们进行约会也是必不可少的。看到身穿便装的女生们，你是不是也觉得心跳加速了呢？

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

虽然本期短波的篇幅有所缩减，不过晴天仍然为大家带来了两款极具人气的作品介绍，除了将恶搞精神进行到底的《魔界战记2 携带版》外，许久没有公布新消息的《逆转检察官》终于迎来了新的反面角色，还在为等待该作而怨念的玩家可千万不要错过这些独家情报哦。

不知是有意还是巧合，索尼刚刚公布《战神III》没多久，EA就公开了一款与"《战神》系列"神似的新作《神曲 地狱篇》。这款游戏早在去年就已经公布，当它掀开面纱时，难免被人与《战神》进行对比，在动作游戏上过于薄弱的EA能否借助本作一鸣惊人呢？

魔界战记2 携带版

PSP ■魔界战记ディスガイア2 ポータブル ■日版
策略角色扮演 ■日本一 ■预定2009年3月26日发售

史上最凶冒险再开！

日本一的当家作品、高人气战棋游戏"《魔界战记》系列"自从转战掌机平台就一直颇受玩家的欢迎。游戏的发售日也很快就要到了，让我们来看看这次移植版的新增要素吧！

新增3代的系统要素

为了丰富游戏的可玩性和新鲜感，正统最新作《魔界战记3》的一些系统要素在本作中也得到了继承。对于玩过原作的玩家而言，也是一个将游戏彻底完美的好机会。

魔变身	和魔物型同伴满足一定的关系要求，我们就可以在战斗时与他们进行合体变身。魔物变身后使用的是魔武器，角色的能力也会得到一定的提升。
连续投掷	在暗黑议会中通过议题，我们便能在战斗中连续投掷同伴，就像是接力一样，这是非常实用的一个技巧。
界贼团	深入道具界到一定的程度，我们就有机会遇到驾驶着各种界贼船的界贼。将船上的所有敌人击倒，我们便可以将界贼船占为己有。

◀颜色块的作用在本作中得到进一步强化。

▲魔变身的效果很华丽，武器的外形也会发生变化。

▶界贼船的性能差别比较大，入手后我们能通过它实行"掠夺"。

阿库塔雷篇

失去往日人气的暗黑英雄阿库塔雷，某日无意在电视中看到了一档英雄选秀活动，这让他体内的热血再次被激发。为了找回昔日的光辉、告别枯燥无聊的生活，阿库塔雷开始了华丽的冒险之路。

新剧本

▲我们可以想象阿库塔雷的剧情将十分搞笑。

▲阿库塔雷的家就是他的据点，看上去是寒碜了一点。

[文：九兵卫]

逆转检察官 宿命的对手出现！

NDS ■逆转检事 ■日版
文字冒险 ■Capcom ■预定2009年5月28日发售

曾检举过许多犯罪组织的精英检查官，具有非凡的领导能力，擅长指挥众多部下进行搜查的人海战术，是一个非常注重现场细节的人，不知道为什么，他对检查官似乎相当厌恶。

总是和狼士龙一起行动的优秀秘书，和狼士龙之间有着非常强烈的信赖关系，一直都以冷静的行动默默地支持着狼士龙。

[文：玛娜]

▲"犯人的目的"、"使用的武器"……将它们关联起来得出新的答案。

情报收集和"逻辑模式"

游戏中的搜查过程由三部分组成：案发现场的情报收集、在"逻辑模式"中进行推理、与对手或证人对决，其中的"逻辑模式"正是我们这次关注的重点。

基本的搜查过程就是在现场中搜索各种值得注意的证物并与当事人进行对话，等到情报收集得差不多后，就要进入"逻辑模式"进行推理，在这个模式中将各种正确的情报组合在一起，理清思路，并得出最后的结果便会将搜查带入一个全新的局面！值得一提的是，当推理正确的时候还会出现特殊的剧情喔！

▲如果在"逻辑模式"中错误地组合了情报，就会减少画面左上方的"真相计量表"，这和《逆转裁判》中的设定是差不多的。

◀解决"逻辑模式"中的各种疑问也正是搜查时的目的。

这次出现的新人物可是个相当麻烦的家伙，和拥有天才之称的御剑相对，他也是被称为精英的人物，这就是国际搜查官狼士龙。他和御剑因同一起案件来到了现场追查真相，不过却因为非常讨厌检察官而一意孤行地与御剑唱反调，并擅自进行猜测，为了查出案件的真相，我们必须一点点地收集情报，冷静地进行推理，找出狼士龙推理中的疏漏之处！

◀搜查过程中，狼士龙会自己提出各种推理，只有将他的错误主张推翻才能让搜查出现进展。

PS3 | 地底冒险 | 2009年3月发售

本作是根据FC同名游戏重新制作的PSN下载游戏，除了单机模式下多达100关的极限挑战外，玩家还可以在最大支持6人的"联机模式"和好友一起游戏，同心协力找出宝藏或看谁能以最快的速度到达关卡的终点。

杂志&3DM-S

神曲 地狱篇 “踏入此门的人啊，抛弃所有的希望吧”

多机种 动作 ■Dante's Inferno ■美版 ■EA Redwood Shores ■2010年第一季预定

对应机种为 PS3、X360

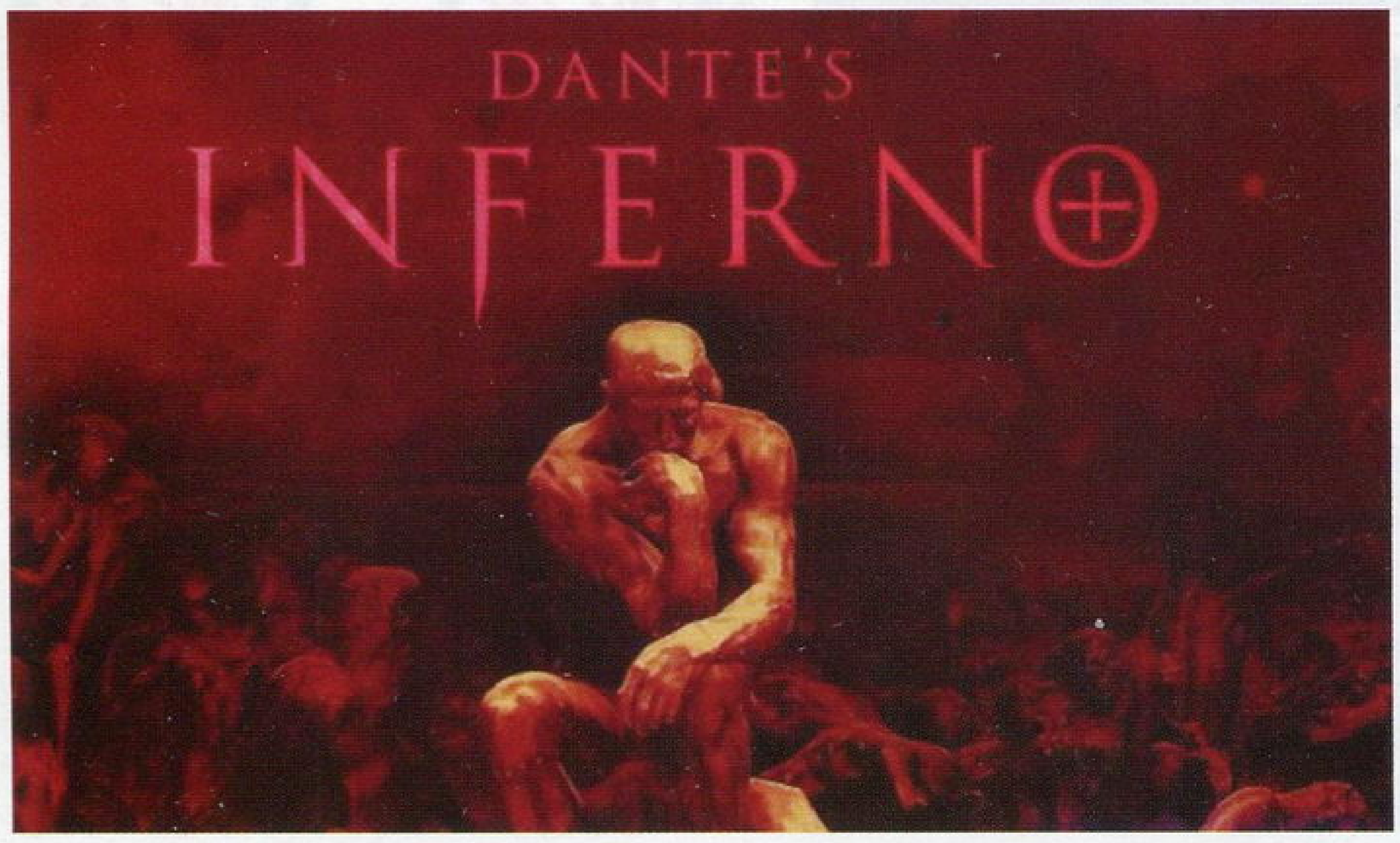
通过漫画和电影改编的游戏相信大家都已耳熟能详了，2月24日，EA公布了他们正在开发中的新作，而本作则是改编自著名诗人但丁的史诗——《神曲 地狱篇》。在本作中，你将扮演但丁，亲自踏入原作中所描述的地狱。你不仅能亲眼看到史诗中的的九层地狱，逐步深入这让人敬畏，让人恐惧的中世纪地下世界，更能感受到愈发堕落的人性黑暗面。EA的游戏开发与制作人员在近日的媒体发布会上公布了该作的试玩，并与各媒体谈到了关于把史诗改编成动作游戏的过程。

在《神曲》中，但丁在弗吉尔的引领下走过了地狱，而分为九层的地狱是以同心圆的方式排列的，这不仅代表了罪恶的逐级加深，也意味所有的罪恶皆源于撒旦。每一层中的罪人都因他们罪的不同受到相应的永久惩戒。而曾经有罪却已经向神所祈求赦免的人，他们在死亡之前会被送到炼狱，他们在那用劳动洗去自己前世的罪。而那些试图为自己的罪所辩解，不因此感到悔意的人才会被流放到地狱。在地狱中的人虽然有对未来和过去的感知，但他们却不了解现在。这是但丁对他们的一种嘲弄，因为在最终审判之后，时间不复存在，他们将会变得一无所知。

■将巨怪驯服之后可以将其化为己用。注意背后的场景，似乎是在某巨人的背上？

■游戏中将会有气势磅礴的过场动画。

■看起来是不是有点像 SONY 的某款著名动作游戏？



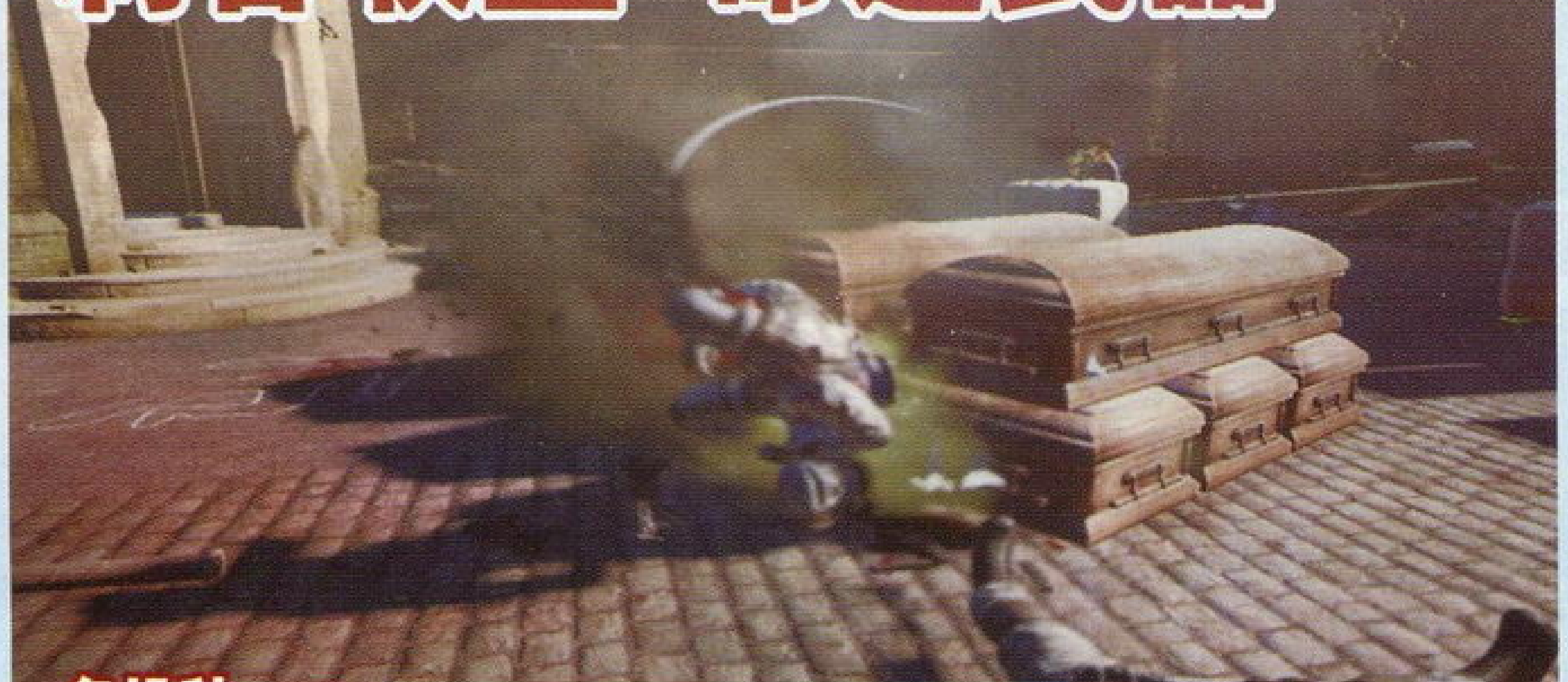
▲但丁的《神曲》原著分为三篇，正好是三部曲的绝佳题材。

试玩中的关卡向我们展示了但丁的一些能力，相应的关卡是地狱的边境（Limbo）。在游戏设定中，在进入地狱的边境之前会有一个教学关，在教学关中我们得到了但丁去地狱的原因：为了寻找他的她。同时也向我们解释了他的武器的来由——玩家扮演但丁击败了死神，然后得到了死神的镰刀。

从本作现在所处的位置来看，它有很多有利的因素：丰富且有内涵的背景，大量的制作原材料，魔幻而吸引人的设定，以及容易制作的游戏主角。那么有没有什么不利的方面呢？有，总的来说，EA应该防止该作成为另一款克隆《战神》的第三人称动作游戏。通过制作人我们知道，我们还得等上很长一段时间才能亲自看到地狱的原貌，所以在接下来的一年内，我们都将会好好盯住但丁前进的脚步。

［文：阳光成员 HyperSonic］

刺客联盟 命运武器 让时间减慢，子弹转弯！



多机种 动作射击 ■Wanted: Weapons of Fate ■美版 ■GRIN ■2009年3月24日

对应机种为 PS3、X360

《刺客联盟》的前身是由马克·米勒（Mark Millar，情节）和琼斯（J. G. Jones，作画）共同制作的漫画。漫画中的主角不具有常人所有的道德观念，他发现他所生活的世界是由一群坏人在暗中所控制着的，而他又发现他是这一群身为刺客的坏人的接班人。而2008年同名的电影就大致以此为背景。电影的主角叫做卫斯理（Wesley Gibson），在现实中他只是一名人见人欺的公司小职员，却在某一天发现自己其实是一名职业杀手的儿子，之后，他加入了被称为互助会的秘密刺客组织。

而本作的故事背景就直接设置在了电影结束之后，卫斯理继续着他向完美杀手的转变，也继续了他成为秘密互助会遗产继承人的道路。他将要去找到互助会在法国的刺客以及传说中的“不朽之人”（The Immortal），最终揭开笼罩在自己家庭上的迷云。在电影中，剧情都是围绕着卫斯理与他父亲的关系所展开的，而在本作中，剧情则是围绕他与自己的母亲的关系所开展。本作的剧情就发生在电影结束后5小时，卫斯理在一发超长距离狙击之后在家休息，结果吵醒他的是他家的门倒地的声音，随之而来的，则是一群要取他性命的人。

在本作中，你所扮演的不仅是卫斯理本人，角色也还会转变到他父亲克洛斯（Cross）身上。游戏中的教学关将会让你熟悉游戏的基本操作，瞄准、射击和更复杂一些的弧形子弹射击，以及掩体系统和肾上腺素所能带来的时间减慢的特性。只要你能流畅地使用弧形子弹，敏捷地穿梭于掩体之间，将自己完全融入到游戏的节奏中的时候，你就能感受到本作的精髓所在。

［文：阳光成员 HyperSonic］

▲当枪能让子弹能随心所欲地飞翔时，它就成为了最好用的武器。

▲面对主角，你们知道抵抗的下场吗？

话梅杂志＆3DM-SMV www.plumbook.cn

NDS | 道具探索家 | 2009 年 6 月 4 日发售 由于游戏中经常会需要使用到一种特殊的文字来创造道具或施展魔法，因此根据游戏流程的进行，玩家所能做的事情也会越来越多，不过要想创造出游戏中累积超过 1000 种的道具可就没有那么容易了，大家是否做好觉悟了呢？

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年2月9日～2009年2月15日

1 NEW 马里奥与路易 RPG3 NDS

マリオ&ルイージRPG3！！！

■Nintendo■2009年2月11日发售■角色扮演■4800日元

游戏最大的惊喜就是将马里奥兄弟和宿敌库巴的命运联系在了一起，玩家需要在上下屏幕交替操作两队人马来解开各种精心设计的谜题，从而发现新的道路，然后在充满动作要素的战斗中提升实力，最终找到引发蘑菇王国危机的黑暗之星，彻底粉碎它的阴谋。

本周：192 945套　累计：192 945套

2 NEW 街头霸王IV PS3

ストリートファイターIV

■Capcom■2009年2月12日发售■格斗■7800日元

新作中延续了很多《街头霸王Ⅱ》中的经典元素，尤其是引入"拯救攻击"等全新的系统后也让玩家在对战时的战术运用更加多样化。在主机联网的情况下，玩家在挑战街机模式时还可以随时和来自世界各地的高手对战，享受到类似街机厅中有对手乱入的感觉。

本周：86 075套　累计：86 075套

3 NEW 机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V PSP

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V

■NBGI■2009年2月12日发售■策略■4800日元

和高达系列其他追求爽快的动作游戏相比，本作纯策略的游戏进行方式更能让玩家体验到运筹帷幄的使命感。另一方面因为本作最初是基于PSP版开发，所以同期发售的PS2版本不但拙劣的画质成为了被玩家诟病的主要原因，匮乏的新要素也让游戏的新鲜感大打折扣。

本周：39 792套　累计：39 792套

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
NEW 4	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	■2009年2月12日发售 ■NBGI■策略	◆本周 38013套 ◆累计 38013套	PS2
NEW 5	街头霸王IV ストリートファイターIV	■2009年2月12日发售 ■Capcom■格斗	◆本周 37782套 ◆累计 37782套	X360
↓ 6	世界足球 胜利十一人 2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	■2009年1月29日发售 ■NBGI■体育	◆本周 27232套 ◆累计 174586套	PSP
↓ 7	世界足球 胜利十一人 2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	■2009年1月29日发售 ■NBGI■体育	◆本周 24969套 ◆累计 170148套	PS2
↓ 8	恶魔之魂 デモンズソウル	■2009年2月5日发售 ■SCE■动作角色扮演	◆本周 22439套 ◆累计 62128套	PS3
↓ 9	世界传说 光明神话2 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2	■2009年1月29日发售 ■NBGI■角色扮演	◆本周 21952套 ◆累计 279639套	PSP
↓ 10	最终幻想 水晶编年史 时之回声 ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル エコーズ オブ タイム	■2009年1月29日发售 ■Square Enix■动作角色扮演	◆本周 20191套 ◆累计 155894套	NDS

本周榜单比较有趣的一个现象就是同时出现了3款跨平台发售的游戏，如果再算上拔得头筹的《马里奥与路易RPG3》，新作的数量竟然达到了少有的七款之多。首周接近20万销量的《马里奥与路易RPG3》距离前作发售已有三年多的时间，而这次在游戏方式上的创新也再次表现出了制作小组在设计思路上的特立独行，高达86.75%的消化率和官方预期的数字相差无几，多数电玩店缺货的现象也是受到玩家肯定的最好证据。

2009年2月16日～2009年2月22日

1 NEW 星之海洋4 最后的希望 X360

スターオーシャン4 -THE LAST HOPE-

■Square Enix■2009年2月19日发售■角色扮演■7800日元

游戏在战斗系统上延续了3代的紧张与爽快感，新加入的"sight out"对玩家的操作提出了更高的要求，一气呵成的躲避与反击也让动作性得到了进一步提升。在各个星球间体验特色鲜明的风土人情仍是系列不变的主题，而幽默搞怪的PA事件也让主线流程充满欢笑。

本周：162 232套　累计：162 232套

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
↓ 2	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージRPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 61781套 ◆累计 254726套	NDS

3 NEW 偶像大师SP 完美之日 PSP

アイドルマスター-SP パーフェクトサン

■NBGI■2009年2月19日发售■文字冒险■4800日元

在X360和街机上引起巨大反响的本系列移师到PSP后，拆成三个版本的销售方式也向FANS的荷包提出了最大的挑战。不同版本尽管系统和玩法相同，但不同的角色才是吸引玩家购买的主要原因，而且除了以往活跃在我们面前的偶像外，PSP版新加入的两名角色也非常抢眼。

本周：46 747套　累计：46 747套

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
NEW 4	偶像大师SP 思念之月 アイドルマスター-SP ミッシングムーン	■2009年2月19日发售 ■NBGI■文字冒险	◆本周 39523套 ◆累计 39523套	PSP
NEW 5	偶像大师SP 神奇之星 アイドルマスター-SP ワンダリングスター	■2009年2月19日发售 ■NBGI■文字冒险	◆本周 35376套 ◆累计 35376套	PSP

6 NEW 光明力量 羽翼 NDS

シャイニング・フォース フェザー

■SEGA■2009年2月19日发售■策略角色扮演■4800日元

作为系列作品的一次新尝试，游戏的战斗部分需要玩家在战场中移动我方角色，然后通过多个单位的连携发动攻击后，按下对应的按键便能打出华丽的连续攻击。除此之外游戏中也有丰富的收集和育成要素，为女主人公换装不仅能够改变其外观，还能在战斗中产生更多的辅助效果。

本周：30 581套　累计：30 581套

排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
↑ 7	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	◆本周 17775套 ◆累计 340303套	PSP
NEW 8	苏醒神光 セイクリッド ブレイズ	■2009年2月19日发售 ■FLIGHT-PLAN■策略角色扮演	◆本周 17586套 ◆累计 17586套	PS2
↓ 9	街头霸王IV ストリートファイターIV	■2009年2月12日发售 ■Capcom■格斗	◆本周 17416套 ◆累计 103491套	PS3
↓ 10	恶魔之魂 デモンズソウル	■2009年2月5日发售 ■SCE■动作角色扮演	◆本周 15581套 ◆累计 77709套	PS3

由于系列作品已有近6年没有推出新作，所以本周荣登榜首的《星之海洋4 最后的希望》以首周16.2万的销量再次刷新了之前由《薄暮传说》所保持的"X360游戏日本地区销量冠军"的记录，并拉动X360主机销量在本周激增到以往的3倍，足见RPG在日本地区对于玩家选择主机的决定性作用。另一方面《偶像大师》系列在PSP上三个版本出击的策略同样获得了大丰收，12.1万的首周销量也位居系列作品之最。

www.plumbook.cn

数字风云榜

浩瀚星海的奇幻冒险

▲《星之海洋 蓝色星球》是系列惟一一款在掌机上推出的作品，由于战斗系统发生了较大的改变，曾被部分玩家指出"失去了系列的精髓"。

作为tri-Ace的两大招牌系列之一，"《星之海洋》系列"以爽快的战斗，丰富的研究要素一直被众多日式RPG玩家奉为心目中的经典，而游戏中那遍布于浩瀚宇宙的广阔冒险天地也是很多同类游戏所不能比拟的绝妙设定，在不同的星球上体验从未亲眼所见的文化，那种由人类原始的好奇心所迸发的激情同样难以用言语来表达。

《星之海洋》初代发售于1996年7月19日，当时虽然引入了即时战斗的概念，不过游戏并没有在操作上给玩家设置过多的门槛，通过A键可以发动普通攻击，L和R键发动必杀技的设定让玩家战斗的过程基本上是一气呵成，甚至根据玩家和敌人的距离改变，事先设定好的必杀技还会出现新的变化，让战斗的乐趣得到进一步提升。略显复杂的"技能系统"也是从初代便作为系列的一大特色而一直延续下去，除了与战斗相关的技巧外，各种与生活息息相关的技能也在游戏中发挥着最接近我们现实生活的作用，例如利用"包丁"玩家可以对食材进行加工，利用"料理"可以制作出美味佳肴等等，在潜移默化中将游戏的收集要素扩展到一个充满无限可能性的"良性循环"。

声优和音乐同样是系列征服玩家的一个主要原因。去年推出的PSP版《星之海洋 初次启航》很好地弥补了系列初代没有声优演出的一大缺憾，之后推出的《星之海洋 二度进化》也达成了系列所有作品都拥有主题曲的目标，让系列作品在玩家心目中的地位得到巩固。最后就让我们一起来看看"《星之海洋》系列"曾经创造的销售成绩，此时你是否也会回忆起曾经遨游于"星之海洋"的难忘经历呢？

▲根据系列第二部作品改编的动画《星之海洋 EX》从2001年4月3日开始在日本国内放映，共播出了26话。

星之海洋系列销量一览

游戏名	发售时间	累计销量(套)
星之海洋	1996.7.19	175861
星之海洋 第二个故事	1998.7.30	700457
星之海洋 蓝色星球	2001.6.28	128770
星之海洋3 直到时间的尽头	2003.2.27	533373
星之海洋3 导演剪辑版	2004.1.22	146859
星之海洋 初次启航	2007.12.27	294996
星之海洋 二度进化	2008.4.2	143424

2009 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	2月9日～2月15日	2月16日～2月22日
1	NDSi	575 326台	53 483台	41 839台
2	PSP	441 334台	34 256台	29 552台
3	Wii	301 990台	21 016台	16 973台
4	PS3	195 488台	18 656台	16 149台
5	NDSL	156 500台	14 810台	9 975台
6	X360	109 062台	9 833台	25 334台
7	PS2	50 797台	5 332台	5 029台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年2月8日～2009年2月14日

名次	游戏	资料	销量	机种
1	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 159084套 ◆累计 6332008套	Wii

2 灵异恐惧2 起源计划 X360

F.E.A.R.2:Project Origin

■Warner Bros.■2009年2月10日发售■主视角射击■上周排位：－

游戏的整体氛围正如标题中所强调的"灵异恐惧"一样，无论是血腥的枪战，还是具有某种象征意义的画像都能让人感到毛骨悚然。不过体验完前期的关卡后，随着游戏的进行，缺乏悬念的剧情逐渐让玩家失去了新鲜感，频繁出现的老一套吓人桥段甚至看起来还有点可笑……

本周：68 814套 累计：68 814套

名次	游戏	资料	销量	机种
3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：2	◆本周 41049套 ◆累计 6044855套	Wii
4	街头滑板2 Skate 2	■EA■2009年1月21日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 37451套 ◆累计 283127套	X360
5	求生之路 Left 4 Dead	■EA■2008年11月17日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 37244套 ◆累计 1386150套	X360
6	灵异恐惧2 起源计划 F.E.A.R.2£∫Project Origin	■Warner Bros.■2009年2月10日发售 ■主视角射击■上周排位：－	◆本周 33031套 ◆累计 33031套	PS3
7	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 31906套 ◆累计 3395578套	X360
8	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：－	◆本周 25388套 ◆累计 2144400套	X360
9	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 25062套 ◆累计 1815431套	Wii
10	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■Nintendo■2005年11月14日发售 ■竞速■上周排位：－	◆本周 24109套 ◆累计 5107475套	NDS

2009年2月15日～2009年2月21日

名次	游戏	资料	销量	机种
1	街头霸王IV Street Fighter IV	■Capcom■2009年2月17日发售 ■格斗■上周排位：－	◆本周 210346套 ◆累计 210346套	X360
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 157304套 ◆累计 6489312套	Wii
3	街头霸王IV Street Fighter IV	■Capcom■2009年2月17日发售 ■格斗■上周排位：－	◆本周 120959套 ◆累计 120959套	PS3
4	街头滑板2 Skate 2	■EA■2009年1月21日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 33865套 ◆累计 316992套	X360
5	求生之路 Left 4 Dead	■EA■2008年11月17日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 32887套 ◆累计 1419037套	X360
6	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：9	◆本周 29437套 ◆累计 1844868套	Wii
7	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 27816套 ◆累计 3423394套	X360

8 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑 NDS

Fire Emblem: Shadow Dragon

■Nintendo■2009年2月16日发售■策略角色扮演■上周排位：－

系列作品依靠独特的风格在欧美玩家中同样拥有不少的忠实FANS，尤其是经过重新绘制的人物头像和战场背景都能让老玩家寻回曾经被遗忘的细节，不同的难度也赋予了玩家反复挑战的动力。新增的联机模式允许两名玩家使用自己培养的角色对战，算是点缀性的游戏内容。

本周：27 448套 累计：27 448套

名次	游戏	资料	销量	机种
9	灵异恐惧2 起源计划 F.E.A.R.2:Project Origin	■Warner Bros.■2009年2月10日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 25426套 ◆累计 94240套	X360
10	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■Nintendo■2005年11月14日发售 ■竞速■上周排位：10	◆本周 24447套 ◆累计 5131922套	NDS

www.plumbook.cn

GOLDEN EYE

“黄金眼”栏目迎来了创办历史上规模最大的一次改版，这次改版可以说是蓄谋已久，纱迦和我在年前就开始讨论，这期算是正式实施。这次的改版把重点放在了评论的分类上，以前是无论什么游戏都是统一规格的评论，这次改版将评论分为“重点评论”、“普通评论”、“独立评论”与“下载评论”四大类，“重点评论”是对大家关注游戏的，评论容量翻倍；“普通评论”与以前相当；“独立评论”是以前“只评分游戏”的扩大版；“下载评论”是针对当前越来越多的下载游戏新增的评论。整个改版工作还将继续根据读者的意见进行微调。

最近发售游戏的多视角评价
GOLDEN EYE
黄金眼
GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×3 热血推荐×2

生化危机 5

黄金珍藏

推荐玩家人群

- 打枪游戏爱好者。
- 所有次世代用户。
- 一直希望玩到四代完美版的玩家。

总分 30

Gouki

有多少人和我一样曾有“如果《生化4》出资料篇也可以啊”的想法？4年没有白等，整体来看本作算得上是《生化4》的HD加强版，除了游戏流程稍短之外，本作的一切要素都向着更高更快更强的方向发展，许多在4代留下的遗憾，比方说“敌人如果再多一点再猛一点就好了”，在本作中都得以实现，在高难度模式或佣兵模式里，会重生的电锯男会把你逼疯的！游戏的剧情比4代强，这已足够，而在Capcom自家引擎强大的画面表现力下，本作完全称得上是迄今为止画面最好的日本厂商作品，聘请好莱坞专业制作团队制作的剧情动画绝对值回票价，就镜头的表现力而言，是当今游戏中的NO.1。当然了，需要用最大篇幅来感叹，来赞美的是本作的双人合作系统，像这样一款策划多年的大制作能够顺应时代对应网络合作，不能不说制作组的确是在全心全意为游戏素质和玩家考虑，如果你能和你的朋友联机一起玩这个游戏，那你就是这个世界上最幸福的玩家。虽然2009年刚刚开始，但对于我而言，本年度的个人年度游戏已经诞生了。

多边形

画面无疑是系列最高，细节部分的处理堪称绝赞，开枪和近身战的操作感逼真而不失爽快。流程设置神似早期的清版过关游戏，几乎每关都是标准的杂兵、小BOSS、关底BOSS配置，但在各个不同的关卡场景下绝对不会让你感到单调乏味。对于四代的进化而言，本作则是突显了双人配合作战的理念，虽然也有AI的支持，然而远远没有和朋友的配合交流来得痛快过瘾，那种和好友相互商议打法以致达成绝妙配合的乐趣是绝对不能在单人游戏中体会到的，从本作开始，《生化危机》再也不是属于一个人的了。

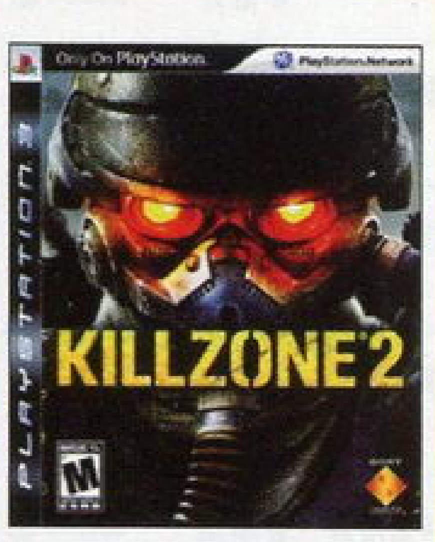
ACE飞行员

四代对系列的全面革新在五代中得到了全面的强化，游戏在各个方面都达到了几近完美的形态。剧情方面将四代那偏离了以T病毒为主线的故事又拉了回来，众多“老人”的回归更是满足了系列粉丝的需要，剧情动画中高潮迭起精彩纷呈的演出配合紧张刺激的QTE战斗，让玩家有亲自出演的成就感。系统方面相对四代而言进行了微调，财宝沦为纯粹的收集品和换钱的工具，武器升级会给游戏过程带来更多乐趣。敌人和道具的配置会进行随机调配，每次进入游戏都会面对不同的挑战。

■不再属于一个人的生化危机

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Capcom■BIOHAZARD 5■动作射击■2009年3月5日■1～2人■无对应周边

杀戮地带 2



黄金珍藏

推荐玩家人群

- 所有的FPS玩家。
- 所有的PS3玩家。
- 想感受顶级大作的人。

总分 28

纱迦

游戏的主角不是你，也不是海尔刚部队，而是战争！当我花了10小时玩通了精英难度后，心情久久不能平息。拜顶级的画面特效所赐，那一个又一个战斗环节让我沉醉不已，海尔刚星士兵攻击欲望强烈，枪法精准无比，配合小队迂回包抄以及利用复杂多变的地形慢慢推进的狼群式作战方针，给予了我前所未有的压迫感。这种压迫感不是无止境的手雷雨造成的，而是出于对敌人AI的恐惧，可以用屏气凝神来形容我当时的状态，这大概就是真实战争的感受。可以这么说，除了画面，本作的最大卖点就是纯粹的战斗乐趣，不要在意剧情不够激昂，角色刻画过于单薄，因为你只是庞大战争背景下的一名战士。抛开单机环节，本作的网战部分也是极其优秀，凭借强大的全球服务器，让我享受到了单机模式般的流畅感觉。战队管理系统让每一名玩家感受到了组织的荣誉感。7大兵种和职业使得对战乐趣提升到了一个新境界，也让玩家有了更多的讨论话题。而通过特定条件获得肩章从而开启新技能的设定也赋予了网战模式的活力，让人乐此不疲。

Gouki

对于主视点射击游戏来说，多人模式的表现如何可以说是决定了这款游戏在玩家心目中的地位，毕竟单机战役再令人激动的场面时间一长也是过眼云烟。本作多人模式引入的兵种以及相应的升级系统可以说是在这两年同类游戏的基础上更进一步，弥补了单机战役的缺憾。老实说与能隐身的对手交锋的刺激程度可以说是之前没有体验过的。小队制度同样也是非常的“强大”，不过这必须得建立在大家都有耳机能够相互沟通的前提下。最后说一句，拿着狙击枪的侦察兵实在是太有型了！

ACE飞行员

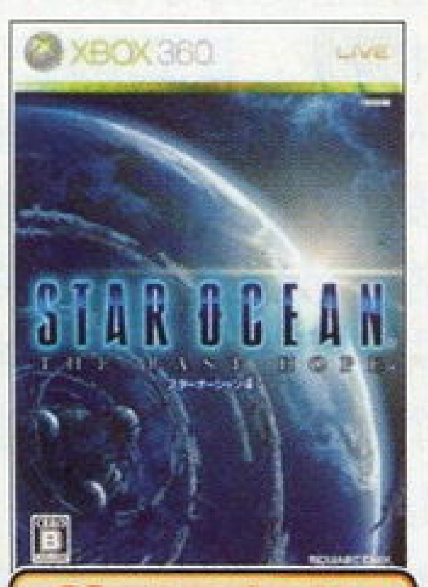
单机部分的精华在于最高难度，紧张刺激的感觉将一直陪伴着你。不可否认游戏的单机部分或多或少还有一些缺憾，不过丰富无比的在线部分无疑为游戏加了分。在线部分引入了等级、兵种、技能、肩章的要素，类似角色扮演游戏的刷分设定让人乐此不疲。游戏的任何版本均可以选择全球所有的服务器，全球玩家均可体验到流畅的网络作战。出色的CLAN系统让玩家有了集体荣誉感，丰富多变的规则也大大提高了耐玩性。说是同类最佳还是有点过，但是的确做出了自己的特色。

■物理王、画面王、网战王！

■PS3■BD-ROM■SCEE■KILLZONE 2■主视角射击■2009年2月26日■多人在线■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

星之海洋4 最后的希望



黄金珍藏

推荐玩家人群

●“《星之海洋》系列”FANS。●想了解日式宇宙观的玩家。●喜欢钻研合成系统和隐藏要素的玩家。

总分 27

九兵卫

时隔6年，我们终于迎来了“《星之海洋》系列”的最新作。游戏在画面以及战斗系统方面的进化是很明显的：不同星球间各异的自然形态在本作中非常引人注目；sight out的加入则让战斗充满了动作性，打法更为多样化。而本作剧情之长也超出了很多人的预料，PA事件极为风趣搞笑。作为系列一直为玩家所称道的系统要素，游戏的合成和技能系统非常值得玩家去研究，想要完成包括隐藏迷宫在内的所有要素至少需要近百小时的时间。当然，游戏也有两个比较明显的缺点，一是视角有待改进，在一些狭窄的地形中自动转换视角有时会让人有点晕；二是锁定方式需要调整，在战斗时玩家无法自由切换攻击目标打起来实在是不方便。最后说点题外话，游戏中用于铺垫剧情的过场动画比较多，人物建模和动作也都做得比较精致，不过声优的表现只能算是点不过不失。总而言之，战斗和系统是本作最令人称赞的部分，能在这方面超越《星之海洋》系列”的日式角色扮演游戏并不是很多。

纱迦

大概是前作太完美，本作和前作一比高下立判。前作的技术含量在当时称得上是业界顶级，而本作的画面虽然在同类游戏中尚属一流，但和顶级大作的差距显而易见。不时出现掉帧延迟也让人心惊肉跳，幸好还没有到影响游戏节奏的地步。剧情是见仁见智的问题，个人感觉一般。人设非常漂亮（尤其是女性角色），与各角色发生的支线剧情也非常有意思，让人有完美收集的冲动。战斗和收集方面的高度和深度都还算不错，多种难度的设定也令游戏内容更加充实。

晴天

本作保留了系列的诸多经典元素，玩家可以通过新加入的“sight out”来实现更流畅的防御反击，提升游戏的动作性同时也使战斗更加爽快感。主线流程的剧情没有太大突破，但不同星球的奇异景色还是会让人流连忘返，另外以往容易被玩家忽略的PA事件却成为了本作不小的亮点，尤其是对“宅元素”有所了解的玩家更是深知其中的奥妙并乐在其中，当然这类事件同样存在触发的时间限制过于严格的缺憾，收集起来的确要颇费一番周折。

■回归星海冒险的原点。

■X360■DVD-ROM■Square Enix■Star Ocean 4 the last hope■角色扮演■2009年2月19日■1人■无对应周边

如龙3

热血推荐

推荐玩家人群

●对系列剧情耿耿于怀的FANS。●喜欢撞墙踩脸的狂人。●对黑帮题材感兴趣的玩家。

总分 26

火云

本作将系列的优良传统发扬光大，系列受到玩家好评的设定在本作中通通得到加强：无缝读盘技术让战斗更加流畅，多到玩不过来的迷你游戏和分支任务让人无法自拔，众多实际存在的店面加盟让街道变得更为真实，更加爽快的必杀技以及更多的武器，增加了表演性的BOSS战更富感染力……吃、喝、玩、乐，只要是你想要的都能够在游戏中找到。本作是系列中内容最为丰富的一作，也是系列中最好“玩”的一作，经常会让人沉迷在神市町和琉球街流连忘返而舍不得继续触发主线剧情。游戏中不经意间的恶搞也让人忍俊不禁，天启的数量虽然不多，但是各个都能触发你的笑神经。美中不足的就是本作的画面与《如龙 见参》相比略差，而且剧情上也没有达到2代的高度，虽然为了照顾老玩家的心情安排了所有能够出场的人物出现，而且桐生一马与老相识的对决也振奋人心，但是前期故事铺垫节奏太慢到了后期反而有匆匆收尾的感觉，想必这多少和游戏的制作周期过短有一定的关系。

纱迦

系列次世代正统续作果然没有令玩家失望！熟悉的神室町和新加入的琉球街借助次世代平台强大的表现力，达到了让人叹为观止的真实程度。而游戏本身在保持了系列以往高水准剧情和音乐的同时，《如龙3》在系统方面结合了之前三部作品的所有优点并加以创新，在集系列之大成的同时再度进化，可以说到达了系列的巅峰。此外，游戏的分支任务、迷你游戏和收集要素也相比之前的作品得到了丰富程度上的全面提升和进化，让人欲罢不能。如果画面能进一步提高，几近完美。

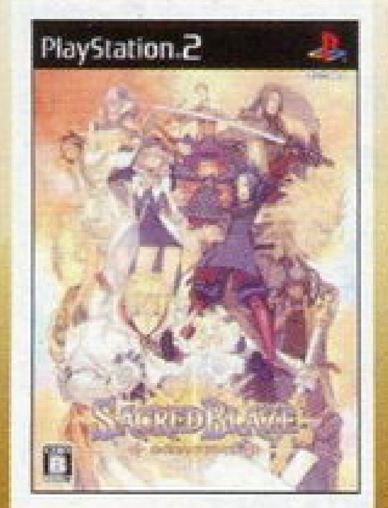
十六夜

画面实在有些说不过去，桐生后背上的龙纹看着就像是劣质贴纸。剧情有些牵强且主线剧情太短，整体感觉就是在为下一作做铺垫。相对的，分支任务就有趣多了，而且数量相当厚道，达到了系列最多的100个，而各种迷你游戏更是接近20个。系统方面引入了“见参”的武器防具合成，不过可惜的是看重拳脚功夫的本作，合成的重要性大打折扣。战斗方面有所进化，连续技的变化以及招式的增加都令战斗更加爽快，BOSS战难度不高，找到规律以及应对方法后即便是最高难度也能顺利通过。

■男儿当如龙。

■PS3■BD-ROM■SEGA■龙が如く3■动作■2009年2月26日■1人■无对应周边

苏醒神光



推荐玩家人群

●想挑战难度的战棋游戏FANS。●声优控。●对双线流程的日式游戏感兴趣的玩家。

总分 24

晴天

双主角路线和丰富的育成与收集要素足以证明厂商制作时的诚意。全3D化的游戏画面不但保留了游戏可爱清新的风格，最让人惊喜的莫过于每种饰品装备后都会在外观上直接体现出来，实现了同类游戏中的一个突破。以“神”的力量介入战斗实现了战术的多样化，尤其是满足勇者的宣誓条件很有挑战性。

玛娜

游戏给人最直观的感觉就是在3D人物的细节上做得非常用心，除了通过战斗能够收集各种有趣的饰品打扮心仪的角色外，通过官方和日本各大媒体赠送的“联动密码”也能给人足够的惊喜。游戏的大多数剧情战斗都非常讲究打法，如果不刻意练级的话甚至会感觉很有难度，非常适合挑战极限的玩家。

九兵卫

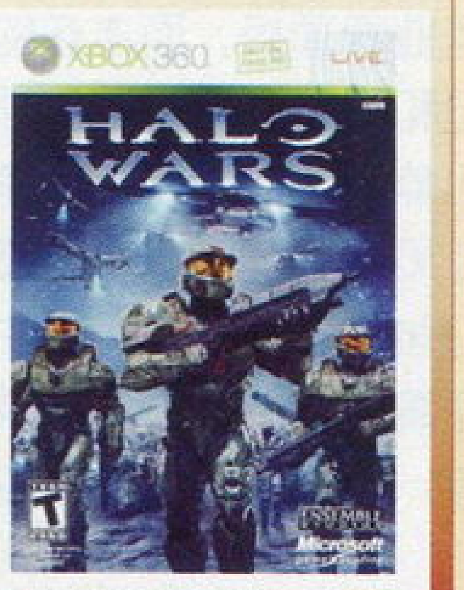
本作的难度在策略扮演游戏中属于中等偏上，光是单线流程就需要40小时以上的通关时间，可以说还是很耐玩的。除了相对传统的战斗系统，游戏中输入密码获取特殊造型装备的设定也非常有意思，Q版角色搞笑效果十足。另外本作豪华的声优阵容是一大看点，对于“声控”玩家有比较大的吸引力。

■将“神”的意志进行到底。

■PS2■DVD-ROM■FLIGHT-PLAN■セイクリッド ブレイズ■策略角色扮演■2009年2月19日■1人■无对应周边

3DM SNV
www.plumbook.cn

光环战争



热血推荐

推荐玩家人群

●“《光环》系列”粉丝。●对以往家用主机即时战略游戏失望的玩家。●喜欢尝试新游戏类型的家用机玩家。

总分 24

■从孤胆英雄到掌控全局。

多边形

作为“《光环》系列”中的一款作品，游戏采用的与以往不同的即时战略的游戏方式，从某种程度上说，这样的游戏方式更能表现“战争”这个词的含义。游戏的剧情设定相当于是“《光环》前传”，讲述的是人类与星盟在丰饶星上发生的冲突，这也是人类与星盟历史上首次大规模正式交锋，从这一点上来说，所有“Halo Fan”都不应该错过这个游戏。值得一提的是，游戏的过场动画CG制作精美，素质相当之高，可以说是难得的佳品，尤其是最后一关开始前的动画，一定会让所有“Halo Fan”激动万分。对于家用主机上的即时战略游戏来说，操作一直是一个很难解决的问题，手柄与键盘鼠标的巨大差异使得之前PC上几款优秀的即时战略游戏在家用主机上表现一般，但本作作为一款从一开始就是针对家用主机平台设计的战略游戏，游戏的所有操作都是围绕着手柄在设计，最后的成品也证明了制作小组在这方面下了非常大的功夫。无论你是即时战略爱好者还是士官长的粉丝，都不要错过本作。

火云

专门针对家用机开发的即时战略游戏和PC上的作品有本质上的区别。它简化了建筑物建设规划和经济、科研的发展，降低了开分大本营的战术要求，甚至取消了即时战略游戏标志性的“鼠标画框选人”的设定，将游戏的重心全部放在火爆、精致的局部战役上，战斗中可以通过一个按键在各种部队间轻松切换，为其选择目的地、攻击目标、特殊技能。可惜的是，本作失去了即时战略游戏多年来传承的一些精髓，作战单位的个别分队选择也非常困难，从而失去了发挥更强战略性的最基础条件。

丁丁

总的来说这是一款《光环》粉丝向的即时战略游戏。如果你是一名即时战略游戏的新手，那么这款难度适中的游戏还是比较适合你的。游戏的画面很好的还原了“光环”特有的感觉，各式兵种也设计的忠实原作。尤其是一些特殊角色的技能会让熟悉该系列的玩家心领神会。游戏的故事模式中不能选择星盟方面来进行不得不说是个遗憾。游戏的多人模式制作的较为普通，本作在家用机战略游戏的操作上并没有太多的革新，也决定了对抗性很难和其他平台的同类游戏相比。

■X360■DVD-ROM■Microsoft■Halo Wars■即时战略■2009年2月26日■1～2人■无对应周边

七龙战记

推荐玩家人群

●喜欢体验循序渐进乐趣的玩家。●对多职业组合与育成有兴趣的玩家。●对探索地图有执念的玩家。

总分 23

■华丽版的“世界树迷宫”。

晴天

游戏无论是战斗界面还是人物育成系统都和《世界树迷宫》如出一辙，多职业的组合可以产生各种有趣的打法，数量繁多的支线任务也是消磨玩家时间的最佳方式。在战斗中消灭敌人获得素材并卖给商店是开发新装备的主要手段，所以这也是鼓励玩家探索迷宫每个角落的另一大动力。

九兵卫

玩了本作的第一感觉就是，这和《世界树迷宫》系列”也太像了吧！同样的制作小组，同样的战斗方式、甚至连音乐也有似曾相识的感觉。不过话说回来，本作独特的世界观还是比较吸引人的，各种职业角色的培养也充满了乐趣。游戏的难度不高，整个故事流程的童话幻想色彩比较浓重。

火云

游戏的人设很吸引人，各种职业的造型会让很多喜欢2D画风的玩家爱不释手。组队的作战方式沿袭了“《世界树迷宫》系列”的传统，非常容易上手，队伍的组合以及搭配的研究空间却很大。另外，通过任务制来推进游戏的发展也符合掌机的特点，众多的分支要素更是能让玩家玩上很长时间。

■NDS■卡片■SEGA■セブンスドラゴン■角色扮演■2009年3月5日■1人■无对应周边

真·三国无双 联合突袭

推荐玩家人群

●喜爱联机作战的玩家。●打怪刷装备爱好者。●对三国武将有爱的玩家。

总分 22

■猎人无双，无双猎人。

纱迦

本作初上手的时候，感觉还是和《无双》差不多。等到各种系统展开后，尤其强调空中战和觉醒后，整个游戏感觉就变了味。觉醒系统是个挺不错的噱头，和巨大敌人的战斗也挺有意思。不过游戏在对待玩家方面显得过于慷慨，各种超强的装备稍有耐心就能合成，从而彻底葬送了游戏平衡性。

火云

本作借鉴了许多《怪物猎人》的成功要素，在游戏中加入了刷素材升级装备等设定，只是从实际效果上来看，光荣似乎还没有找到“无双”与“猎人”的最佳结合点。游戏的关卡设计比较混乱，同屏人数大减也失去了系列的精髓，导致爽快感大减。不过对于光荣来说，本作创新的态度还是值得称赞的。

九兵卫

新增的空中战感觉不是很好，PSP的键位不足让人在玩的时候头一次有捉襟见肘的感觉。按正常《无双》去打的话，可能会觉得挺严谨但费劲。事实上只要有了好的装备，秒将过关简直比《无双大蛇》还要轻松。游戏的难度算得上是很低，不过从爽快感来说还是合格的。

■PSP■UMD■Koei■真・三国无双 Multi Raid■动作■2009年2月26日■1～4人■无对应周边

索尼克与黑暗骑士

推荐玩家人群

●喜欢速度感的玩家。●“音速刺猬”的坚定支持者。●对于体感动作有兴趣的人。

总分 21

■超高速骑士道动作游戏。

炎骑士

在奔跑跳跃中加入砍杀元素，虽说这样的设定可能会让很多系列老玩家感到有些别扭，但总归是一种积极的变化。游戏中的索尼克加入了新的动作以及专门用于攻克强敌的必杀技，这种做法令游戏的爽快感得到明显提升。游戏的不足之处在于战斗略显公式化，从而令耐玩度有所降低。

纱迦

这回索尼克来到了亚瑟王的时代，为阻止亚瑟王的阴谋而战斗。游戏在保留了系列一贯的高速动作性基础上，又加入了刀剑攻击要素。刀剑动作是用体感操作操作来完成的，总体感觉还算过得去。新加入的把剑刺入墙壁滑降的新动作很有意思，算是一个不大不小的突破。其他方面表现中规中矩。

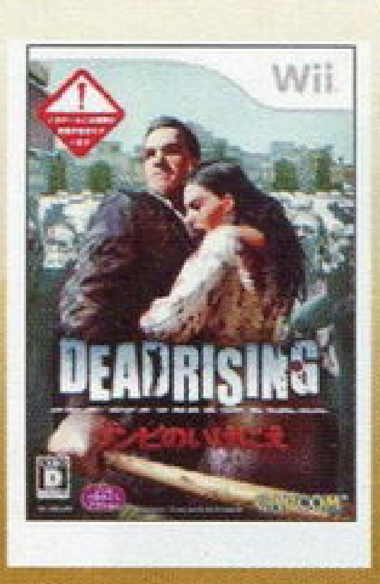
玛娜

本作是一款充满了活力与童趣的游戏，系列的很多要素都进行了修改，在游戏的过程中玩家会感觉到仿佛置身于童话的世界中一样，多样化的关卡设计非常丰富。本作中首次加入了击剑的动作要素，并配合体感操作，对老玩家而言是一次全新的体验，不过相应地，系列一贯的速度感则被破坏殆尽。

■Wii■DVD-ROM■SEGA■Sonic and the Black Knight■平台动作■2009年3月3日■1人■无对应周边

www.plumbook.cn

丧尸围城 丧尸的祭品



推荐玩家人群

●渴望体验虐杀丧尸快感的玩家。●没能玩到X360版，心存怨念的玩家。●喜欢救人于危难之中的热血青年。

总分 16

■当丧尸不再围城。

炎骑士

虽然无法与X360原版相提并论，但对于渴望在Wii上玩到生存冒险游戏的玩家来说，这款游戏却是Wii平台上相对少有的硬派作品。限于机能原因，原作中的高自由度不得复见，同屏显示丧尸的数量也大幅度减少。不过好在老卡在流程中适当增加了敌人的种类，这使得游戏难度不至大幅下降。

纱迦

同屏出现二十几个丧尸，尽管这对于Wii来说已经是极限了，但显然无法让玩过X360版原作的玩家满足。没有了原作的高自由度，也没有了身陷丧尸海洋中的那种刺激感，大概这款游戏惟一的乐趣就在于解救幸存者了。另外，枪械性能的进一步强化也导致游戏难度进一步降低。

多边形

我向来对这种“向下移植”持鄙视的态度，厂商“一切向钱看”的嘴脸表露无疑，侮辱了玩家的智商，还要侮辱玩家的人格。机能的巨大差异使得游戏的乐趣大为缩水，同屏人数剧减让虐杀的快感至少打了三折。所谓“曾为沧海难为水”，玩过X360版的玩家完全没必要尝试。

■Wii■DVD-ROM■Capcom■Dead Rising：ゾンビのいけにえ■动作■2009年2月19日■1人■无对应周边

格斗之王 2002 无限之战

编辑评分

胜负师	7
纱迦	7

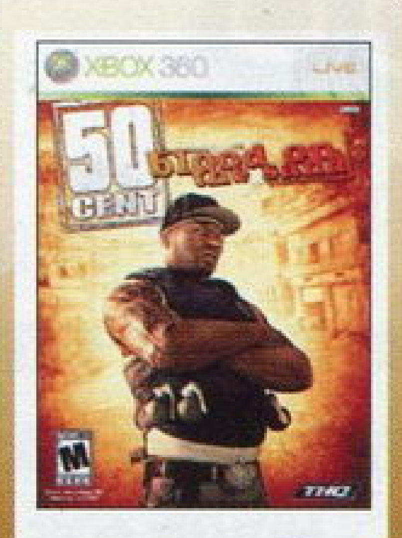
总分 21

胜负师

《KOF》诞生15周年纪念作品，与《KOF98 UM》一样，是对99至02这个系列发展时代的总结。60多名角色的宠大阵容堪称系列之最，系统的融合也可以适应不同类型的玩家。任务模式做得比较有诚意，也有一定的难度。画面上的“原汁原味”可能会让次世代玩家有些不适。

■PS2■SNK Playmore■THE KING OF FIGHTERS 2002 Unlimited Match■格斗■2009年2月26日

50 美分 血战沙场



编辑评分

丁丁	7
多边形	7

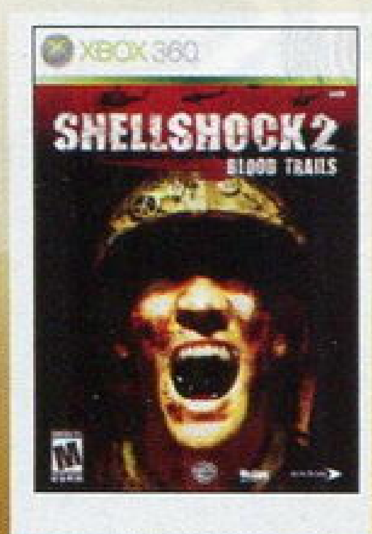
总分 21

火云

因为使用了虚幻引擎3和《战争机器》的射击套路，使得以明星为卖点的本作画面和系统都有了保障。玩家可以听着精选出来的数十首出自50美分组合的嘻哈音乐，冒着枪林弹雨，经历黑吃黑的故事。游戏拥有完美的计分系统，双人合作也乐趣十足。最对喜欢快餐游戏玩家的胃口。

■PS3/X360■THQ/Swordfish Studios■50 cent：Blood on the Sand■动作射击■2009年2月24日

弹震症 2 血痕



编辑评分

丁丁	6
炎骑士	5

总分 16

火云

恶劣的关卡设计、缺少多人游戏模式，再加上低下的敌人AI，这一切使得本作无法得到太多正面的评价，惟一还能稍吸引人的只有基于越战时代大背景营造的虚构恐怖剧情。虽然老套，但如果你喜欢血浆和打僵尸的话，还可以一玩，好在游戏流程只有10关5个小时左右。

■PS3/X360■Eidos Interactive/Rebellion■ShellShock 2：Blood Trails■主视角射击■2009年3月2日

舞龙

编辑评分

炎骑士	6
胜负师	7

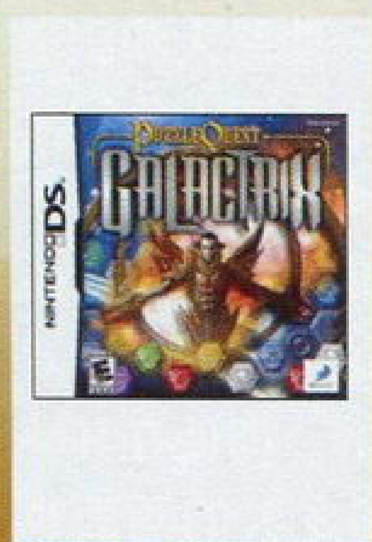
总分 20

九兵卫

本作是一款融入了麻将元素的益智游戏，由于关卡中堆叠牌的方式很像中国传统的舞龙、舞狮，所以游戏也因此得名。游戏的玩法很简单，我们只要将同样的牌连在一起并相互抵消就可以，几种不同模式的规则也极为易懂。作为一款闲暇之余用来放松放松的休闲游戏，游戏还是值得去尝试的。

■NDS■Success■DRAGON DANCE■益智■2009年2月26日

益智之谜 银河矩阵



编辑评分

胜负师	7
炎骑士	7

总分 21

丁丁

这是经典消去类游戏的续作。仍然延续了系列的风格，将消去解谜和剧情做了紧密的结合。本作的舞台搬到了星际空间，游戏的界面也变成了圆形，消去的方块变成了更多向的六角形，而一旦消去方块会从四周补充方块的设计，让游戏的战况变得更加难以预料。这是一款容易上瘾的小品游戏。

■NDS■D3 Publisher■Puzzle Quest：Galactrix■益智■2009年2月24日

横行霸道Ⅳ 失落与诅咒

推荐玩家人群

●玩过《GTA Ⅳ》的玩家。●对自由城恋恋不舍的玩家。●想从另一个角度体验自由城的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

多边形

作为Xbox LIVE上最贵的下载游戏（实际上是一款完整的资料片），游戏的内容绝对是远远超过本身的售价。与原作平行的时间设定让玩家能从另一个角度来审视自由城这个罪恶都市，主线与支线任务加起来至少可以玩20个小时，几个与尼科交叉的任务更是让老玩家感动。

X360■Rockstar Games■Grand Theft Auto Ⅳ：The Lost And Damned■动作■1600MSP

伸缩小子

推荐玩家人群

●喜欢《块魂》的人。●追求自我挑战的人。●喜欢另类游戏的人。

购买推荐度 ★★★★

纱迦

你只有实际玩过游戏之后，才知道它有多么优秀！伸缩小子通过吞食物体，几乎可以把身体伸展至无限长，这点和《块魂》比较类似。但是游戏的物理引擎十分强悍，游戏中所有的东西都可以与你互动，随着伸缩小子的变长，他的动作也会变得难以想象。令人称道的还有独特的排行榜设定，令人难忘。

PS3■NBGI■のびのびBOY■动作■800日元

花

推荐玩家人群

●对画面和音乐要求较高的人。●寻找另类游戏的人。●除了游戏性，对其他方面一样看重的人。

购买推荐度 ★★★★★

纱迦

尽管只是一个下载游戏，但游戏有着如梦似幻般的画面，以及让人心情舒畅的音乐。游戏对应六轴操作，能够让人充分享受到美丽飞翔舞动的感觉。游戏的流程不长，但短暂的故事中却蕴含着大量人生感悟，你只要抽出3个小时便可以获得这种体验。而对于纯游戏迷来说，隐藏要素也是比较丰富的。

PS3■SCE■Flowery■动作■800日元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 白夜（levelup.cn）美编 NINA

传说之龙 携系列最高杰作 高调回归！

与系列正统前作《如龙 2》相隔两年多时间，《如龙 3》终于在这个春天与广大玩家如期见面了。本次的新作在各方面都借助次世代平台展现出了令人惊叹的进化，在系列最大卖点之一的剧情方面，《如龙 3》依旧保持了前几作的高水准，扣人心弦的故事让人一旦投入进去就很难放下，恨不得将游戏的主线一次性完成。而抛去剧情不谈，本作的其他方面也可以说是集系列之大成，毫无疑问，《如龙 3》是系列最优秀的一部作品。

如龙3	SEGA	动作冒险
PS3 龙が如く3		日版
2009年2月26日	1人	售价：7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

全方位通关评测，为您展现《如龙3》最有魅力的方方面面！

画面 8分

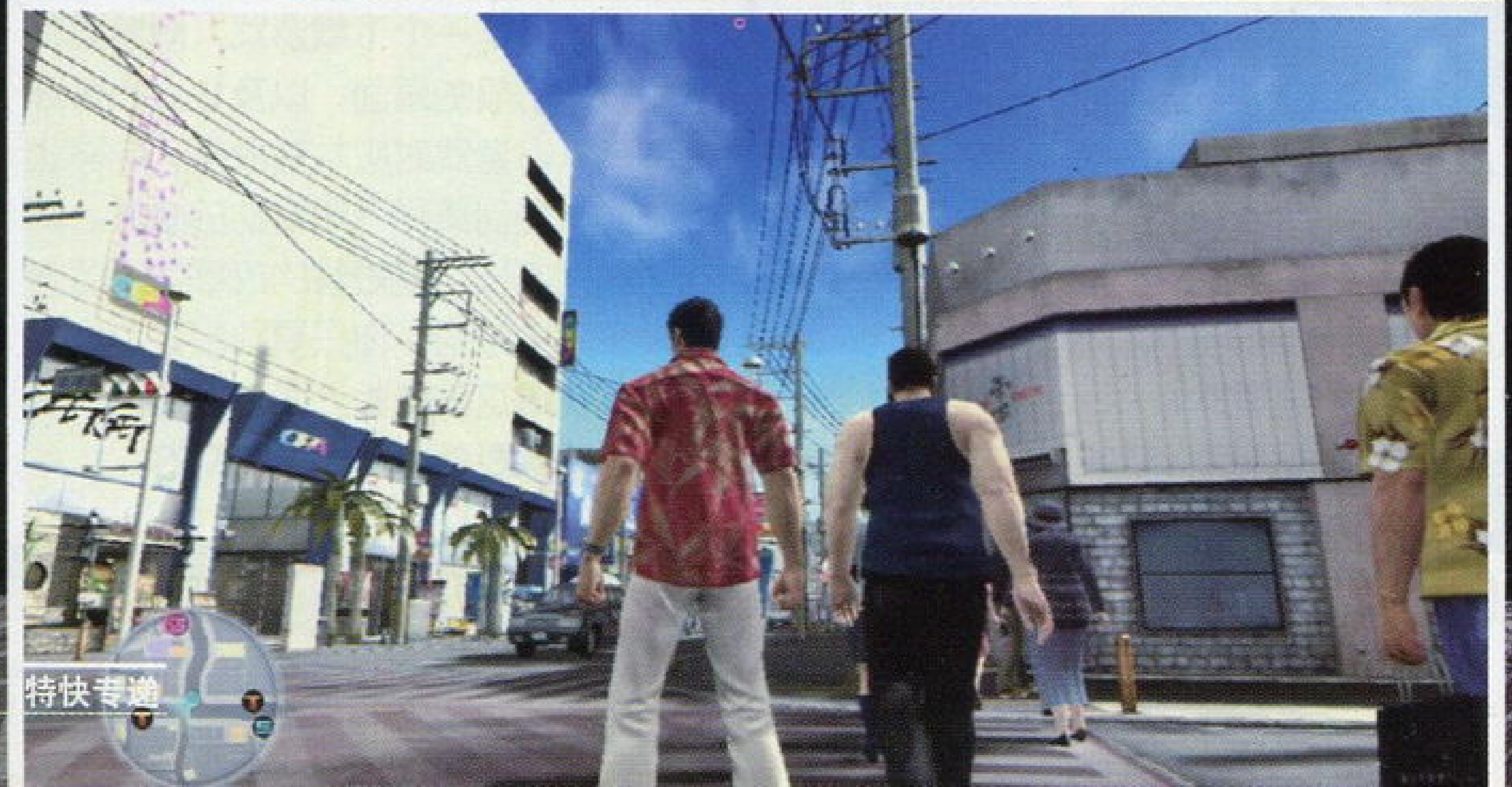
在谈到游戏的画面之前，笔者先要感叹一下“《如龙》系列”总制作人名越稔洋的效率，《如龙 3》距离《如龙见参》发售仅仅相隔了一年的时间，相比一些动辄要玩家等上三、四年甚至更长时间的大作，高效率且有素质保障的名越稔洋和他的“《如龙》系列”显然更讨玩家的欢心。据统计，截止至发稿前，《如龙 3》已经在日本售出了 36 万套，这个成绩就销售速度来说，已经成为系列首位。

言归正传，先从最直观的画面来讲，有了《如龙见参》的基础，难怪《如龙 3》可以如此高效率地完成制作。本作完全应用《如龙见参》的引擎进行开发，自然继承了之前游戏里大受好评的面部表情模拟技术，在本次的系列最新作中，玩家依旧可以看到人物脸上夸张、逼真

且极其细腻的表情，并且人物的表情随着剧情和对话内容的变化也会时刻产生微妙的转变，虽说比不上欧美诸如《天剑》等在动作捕捉方面登峰造极的游戏，但《如龙 3》在这方面也可以说是日式游戏中的佼佼者了。

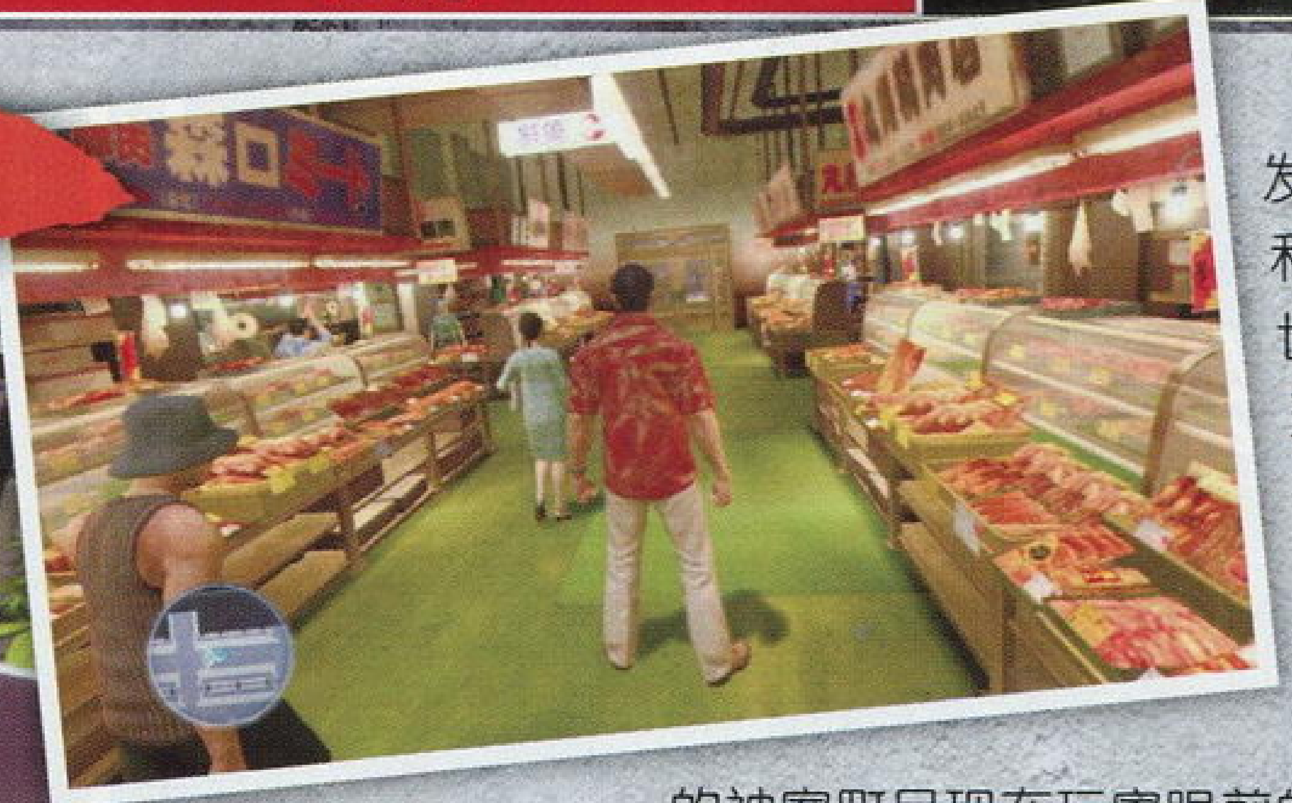
不过《如龙 3》的画面还是有一些比较明显的问题存在。首先就锯齿过多，这一点说实话是笔者之前没有想到的，因为在《如龙见参》中并没有存在如此明显的锯齿，不过相比《如龙见参》，本作同屏显示的人物以及建筑物密度要大了不少，而由于这个原因，玩家也可以明显感觉到在游戏中多边形大多用在了主要人物的身上，一些路人和剧情 NPC 的多边形明显比重要人物的要少，有一种不太谐调的感觉。

不过熟悉“《如龙》系列”的玩家都应该清楚，这个系列的游戏并不是以画面取胜的，即使在其崛起的 PS2 时代，《如龙》的画面也不属于 PS2 平台所有游戏中“好”的那一集团，但它却通过精彩的剧情和超高的游戏性在众多游戏中脱颖而出，而笔者作为一个从第一作便认真体验过本系列作品的玩家，对于这次《如龙 3》画面的表现还是比较满意的。



诺梅尔杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn
©SEGA

Checkpoint 真实的日本之旅

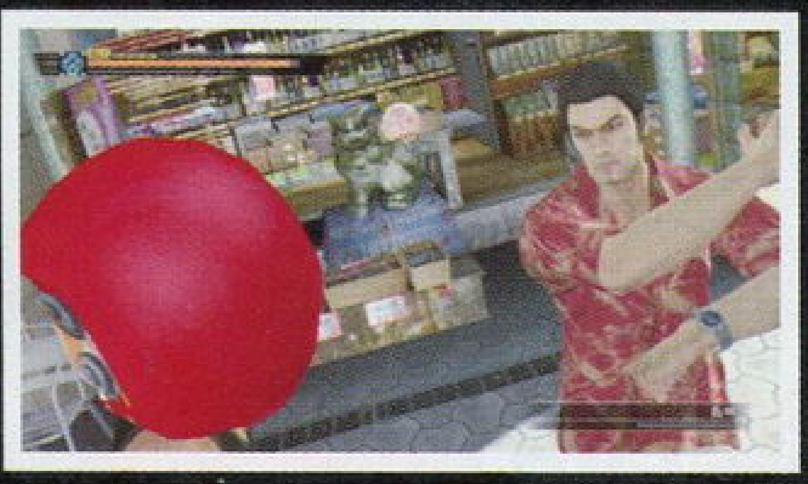


《如龙 3》的故事主要发生在日本东京的神室町和冲绳的琉球街，借助次世代平台的强大表现力，现实中有东方夏威夷之称的冲绳被完美地再现，碧海蓝天，充满着独特的人文气息以及生活气息，而首次登陆次世代的神室町呈现在玩家眼前的是令人窒息的繁华，分布在街道两侧密密麻麻的招牌是神室町的特色，经过两年的时间那些招牌已经焕然一新，许多新开张的店铺也会给老玩家带来新的惊喜。

此外，游戏因与日本众多企业合作，使得这两个场景得到了前所未有的真实还原，毫不夸张地说，玩过《如龙 3》之后，您就相当于去日本当地旅游了一趟。

◀ 位于神室町 SEGA 街机厅中的《VR 战士 5》机台以及位于琉球街的菜市场。

系统 10分



之所以说《如龙 3》是集系列大成之作，主要就是指本作的系统方面不仅吸取了系列之前作品的所有优秀之处，比如本作就从《如龙见参》里吸收了“天启”和类似“秘奥义”的“超追击技”等设定，而除此之外游戏中的战斗部分还有令玩家颇为惊喜的创新部分存在，比如斗气槽的分段与喧哗奥义的结合。

爽快的战斗一直是这个系列最大的卖点之一，本作的进化首先体现在招式的丰富程度上。相对于前几部作品，《如龙 3》中的普通招式增加了许多，这让玩家在游戏过程中即使重复上百场战斗也不会感到到枯燥；进化其二在于各种喧哗奥义的丰富和特写镜头的运用，本作的喧哗奥义根据玩家所处场所、攻击方式以及手中所持武器的不同会有很多变化，而喧哗奥义不仅是战斗中最有效打击敌人的方式，同样也是最具有观赏性和增加爽快度的部分，随着特写镜头的切换以及敌人被玩家痛扁，生活压力真地释放了不少（笑）；进化之三在于武器方面，可以说系列正统的前两部作品中，武器都是作为辅助存在的，在实用度和丰富度上都不是非常到位，大部分给人一种存在与否都无关紧要的感觉，而在三代中，除去充当主要武器的桐生的铁拳，上百种武器也成为战斗中的关键要素。本作的武器的种类可以说达到了系列之最，路边的任何东西都可以作为玩家打击敌人的利器，而一些特殊武器还在达成一定条件后有其特殊的大威力攻击方式存在（比如双节棍），此外每种武器都有招式和性能上的不同，活用这些武器的不同特点说不定可以在战斗中起到奇效。

除以上这些主要创新外，《如龙 3》相比前几部作品还将战斗中的一些细节调整得更为完善了。比如 QTE 的随机度、普通小 BOSS 也会释放喧哗奥义等……总之，如果在各方面都十分优秀的本作中挑选一项尤为突出的方面，战斗系统将当仁不让坐上这个宝座，而个中巧妙之处，还需要玩家在不停地战斗中自行体会。

Checkpoint 观察世间百态，悟得其中妙招

也许很多玩家看到这个小标语就可以猜出笔者想说什么了，没错，那就是在新作中得到发扬光大的“天启”系统。“天启”最直观的作用——如《如龙见参》中一般使主角学习到更多的大威力喧哗奥义或“超追击技”，笔者在这里想说，“天启”虽不是必要取得，但悟得这些技能后的战斗真的会变得不一样，想体验到游戏中战斗的最大魅力，通过“天启”所悟得的这些技能是必不可少的。而“天启”的另一个魅力，则在于发现时的小剧情，这些剧情通常都非常幽默搞笑，令人印象深刻，比如“无双总帅”纱迦，就对本作其中一个“天启”的表演者“钢管舞男”大赞！玩家们也千万不要错过。

酷梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

剧情 9分

在经历了《如龙见参》的战国时代末期之后，《如龙3》终于又将故事的舞台拉回了现代。延续系列正统作品的黑社会背景以及更加接近如今人们生活的年代显然使得本作的故事对于大部分玩家来说更具有吸引力。本作的剧情紧接《如龙2》开始，经历了不少风雨的桐生决定退出江湖，带着遥到冲绳去做慈善事业。但一个突然出台的土地收购计划却打破了他持续不久的平静生活，而在这背后却又隐藏着东城会内部的争端。面对着处于危难之中的亲友和孤儿院的孩子们，堂岛之龙不得不再度出马……

《如龙》系列”剧情安排向来令人叫绝，其对剧本的整体安排以及细节调动力甚至可以将一个本身不是非常出彩的故事讲述得扣人心弦。在如此的大框架下，《如龙3》的剧情可以说安排得张弛有度，孤儿院部分的加入让玩家体验到了已经进入不惑之年的桐生温柔的一面以及一些来自孩子们之间最简单最纯粹的感动，同时也为紧张充满刺激的黑社会权利之争的部分起了调节作用。而系列一贯运用的各种故事讲述手法依旧充斥于《如龙3》中，顺叙、倒叙、插叙、分叙的手法均被巧妙地运用到了游戏中，到处存在着伏笔，随时制造着悬念，不到最后一刻绝不让玩家完完全全了解事情真相——开篇的枪击事件、风间的再生、神秘黑衣组织……等等，都像具有魔力一般吸引着玩家将游戏进行下去。

关于剧情，笔者这里就不再更多地剧透了，作为游戏的重头部分，玩家们还是自己去体验吧！

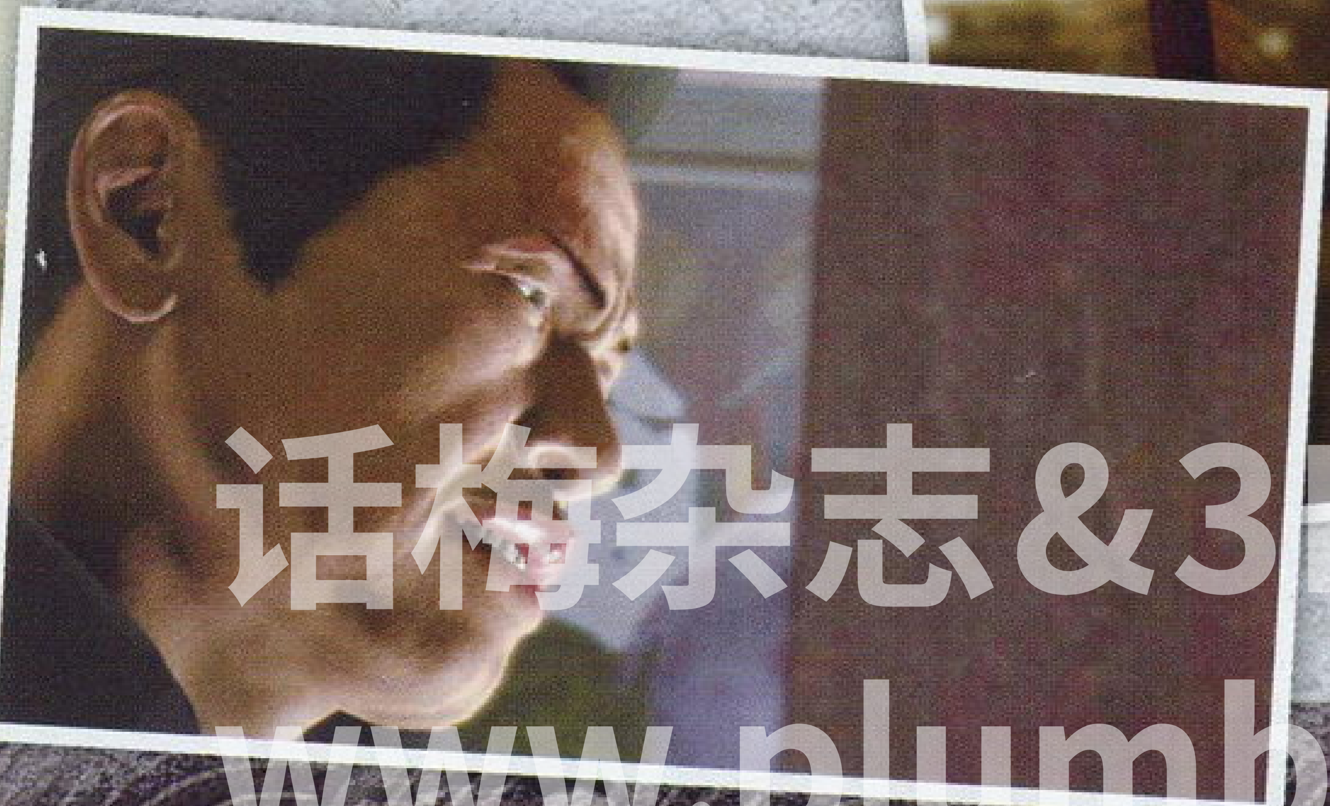
Checkpoint 以人为本

可以说好的剧情和优秀的人物刻画是分不开的，而本作中对主要人物的刻画可以说是系列最优秀的。经历前两作无数变故的桐生，少了一丝当初的狂傲，多了一丝成熟和稳重以及感性；十分讲意气又热情十足的力也、为保护孤儿院誓死不从恶势力的干夫、带有浓郁地方特色的名嘉原茂、依旧幽默又豪放的真岛，都让人印象十分深刻……而笔者认为，在《如龙3》中，几名反派的刻画则更加出彩，武斗派好女色的东城会三代目锦山组组长神田强，出场时扇那一排小弟耳光的场面非常好地诠释了此人的性格；阴险派的代表东城会直系浜崎组组长浜崎豪，出场时强买菜馆时的表现以及最后假装落魄博得桐生同情反而刺了桐生一刀的行为，都无不表现出此人的阴险毒辣，让玩家看到他就恨得牙痒痒；

而东城会的金库——总是眉头紧锁的峰义孝，心思缜密心狠手辣，一看就是做大事的人，怪不得可以成为本作的最终BOSS，游戏对他的刻画所花的功夫可以说仅次于主角桐生一马，其对东城会现任会长堂岛大吾的忠诚和因权利诱惑而背叛组织之间的矛盾是游戏剧情方面最精彩的部分之一。这三个反派角色与主角桐生之前的对峙可以说是本作的故事中最具有“《如龙》系列”特色的部分，也是系列作品一直贯彻的黑社会权利之争的精髓所在。

▲直系白峰会会长峰义孝，眉头紧锁的表情贯彻了游戏始终。

◀三代目锦山组组长神田强，其行为是典型的黑社会打手作风。

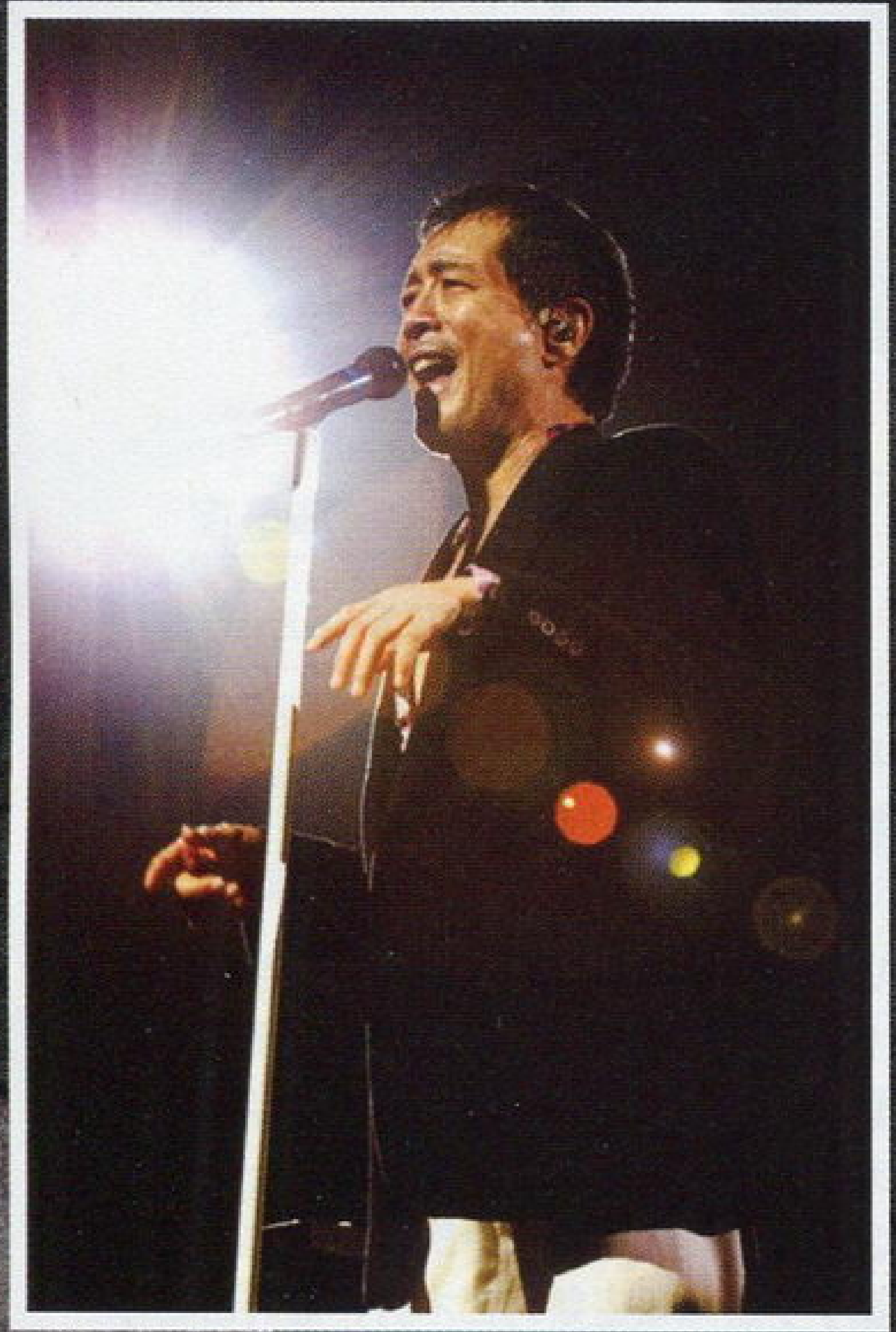


◀浜崎豪，表情处处透露出阴险的反派人物。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

细节魅力

音乐及音效



▲本次为《如龙 3》特意出山创作歌曲的矢沢永吉。

《如龙 3》严格来说除了日本音乐界泰斗级人物矢沢永吉创作的片头片尾曲和一首插曲就没有什么其他音乐了，惟一给玩家留下深刻印象的也就是战斗时激烈的电子乐了，这也是系列一贯的特色了，在进入战斗的时候会配合节奏激烈的电子乐，气氛立刻被带动起来，玩家的神经也被音乐带得兴奋起来，伴随着这种音乐的战斗自然是更加爽快了。此外，系列的一些特色音效还在，比如玩家移动到流程中重要地点的那种敲鼓的音效，非常经典，会让人立刻紧张起来并对接下来要发生的事情充满期待。

分支任务

提及分支任务，笔者不禁先要大喊："分支任务和主线流程真是充满矛盾啊！"，笔者在游戏过程中就时常被各种各样的分支任务吸引而忘记本来主线要求去做的事情。丰富的分支任务也是系列的特色项目了，同时也是大大增强游戏性的重要因素之一。《如龙 3》同样设置了上百个分支任务，上百个任务也就代表了上百个小故事，可以说包罗人生百态，有些让人感动，有些让人大笑。比如帮助外地夫妇找狮子、琉球街不可思议传说、帮助新闻记者调查杀人事件等等，精彩纷呈，不可错过。放弃分支任务，那可以说您只能体验到《如龙 3》全部魅力的一半。

Checkpoint 众星云集

说到《如龙 3》的细节，就不得不提到本作中请到的大批明星。首先，游戏的各个主要角色都请来了著名的声优来担当，钉宫理惠、大冢明夫等均在其中，而除去专业的配音演员，《如龙 3》还请到了很多电影电视演员来为游戏助阵，其中藤原龙也和中村狮童应该在国内玩家中也具有相当的人气。除此之外，游戏还与日本著名的时尚杂志《小恶魔 ageha》合作，请到了其下的多名美女模特出演本作中的夜店女郎，而游戏中以迷你游戏之一登场的精油按摩店按摩师也是由日本以时尚模特以及艺人双重身份活跃的高人气偶像椿姬彩菜担当的原型。有了这些明星的加盟，《如龙 3》真可谓星光四溢！

▲因电影《赤壁》和《大逃杀》而为国内观众所熟悉的中村狮童（左）和藤原龙也（右）在本作中也有上佳表现！

迷你游戏

《如龙 3》的迷你游戏相对于之前的作品不仅在数量上增加了不少，如卡拉 OK、高尔夫球、钓鱼、培养酒店小姐等，原本系列传统的迷你游戏如打棒球、麻将等也因为和众多企业合作以及其他各种原因而得到了大幅进化，这些迷你游戏同样是游戏众多可玩要素里占比重很大的一项。新迷你游戏中，卡拉 OK 给笔者的印象尤为深刻，看着桐生大叔用平常战斗中呼喝的嗓音深情演唱着歌曲，别有一番风味。

结语

除去以上所提及，《如龙 3》还有很多留给玩家惊喜的细节存在，比如游戏中的中国元素——神室町大街上到处可见的中国饭馆以及故事人物刘家龙口中说出的中文；又比如游戏中宛如艺术品一般的各主要人物背后的刺青……这一切，构成了这款故事精彩、系统完善、可玩要素丰富以及游戏性超强的作品，作为 PS3 独占阵容内的一款重量级游戏，有 PS3 的玩家绝对不容错过！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

绽放 艺术之美

文 纱迦&星夜

美编 anubis

花		SCE	动作
PS3	Flowry		日版
	2009年2月12日	1人	800日元
	下载专用		对应玩家年龄：全年龄

"Flowery"（花）、"Aqua"（水）、"Afrika"（非洲）是SONY最早为PS3打造的三大概念品牌，最早公布的时候没人知道它们究竟该怎么玩。"水"（即《海洋假期 堡礁秘辛》）和《非洲》已经于去年登场，玩法是比较传统的动作冒险游戏，而最迟登场的《花》尽管只是一个800日元的PSN下载专用游戏，其包含的创新度以及艺术性却远胜之前两款作品。而这款作品其实是来自中国游戏制作人陈星汉创办的thatgamecompany，当世人仍在争吵游戏是否第九艺术时，他们已经悄然创造了一部无可置疑的艺术精品。

第一印象 如梦似幻

《花》注定是一款与众不同的游戏。当你进入游戏之后，首先映入你眼帘的是一个阳台，阳台上有一盆小花，这事实上就是游戏的标题画面。初次游玩的人可能会下意识地按下START键，但你会发现这没有任何效果。你要做的是转动你的手柄，当你注目于小花之上时，再按住一个键不放，就可以进入游戏了。

游戏的第一关是一片草原，如果从细节去看的话，构成这片草原的花花草草制作得并不算精细，而且都是大片大片的重复。但是游戏画面的用色非常有特点，鲜亮而夺目，从整体来看的话整个游戏画面就犹如一幅美丽的插画。而当你扬风吹起小花的时候，这幅美丽的插画就会突然变得生机勃勃，画面会随着你的行动产生各种不同的变化，当你为一个区域的全部花授粉完毕之后，更是会令整个区域发生惊人的变化。因此在实际游戏时，你完全不会对游戏画面产生不好的感受，相反的你会认为它已经达到了下载游戏的极致。

而第一关只是刚刚开始，游戏每一关的画面都非常有特色，全部六关里每关都有不同的用色，让你充分感受到游戏的魅力。到后来还有雨中的峡谷、夜晚的城市，每一关都必定会给你留下深刻印象。

■游戏的设计草图。

感受美丽 飞翔舞动

玩家在《花》里扮演的角色比较模糊，从画面上看到的是一朵花，不过玩家的任务是控制花前进的方向以及速度，因此说是一阵风可能更加贴切。《花》是一款完全对应六轴的游戏，整个手柄上所有的键都具有相同的作用——加速，就算是不同的方向键也是如此。你要做的事情就是用六轴来控制花的飞行方向，然后按下任意一个键进行加速。游戏对于六轴的应用之好，在PS3游戏里也算得上是数一数二的。

游戏的基本玩法就是控制花去接触地图上的各种花朵，接触之后花就会盛开，这个动作可以理解为生物学上的授粉。让特定的花朵全部盛开即可打开新的区域，同时玩家控制的花也会越来越多，最后变成浩大的花之军团。游戏没有时间的限制，因此不管是谁都可以顺利通关，不过如果你能熟练掌握六轴，那么你就能玩得行云流水，游戏的速度感同样不会让你失望。

而在随后的关卡中，玩家还会领略到更多的玩法。包括自动飞行、环绕、自动加速、撞击等等，这些都为我们展示了续作的全新可能——如果有续作的话。

不可错过的佳作

除了画面、操作和故事，游戏还拥有很多优点，作为一款只需要人民币50元左右的游戏来说相当超值。

★游戏对应奖杯系统，部分奖杯的设定相当别出心裁。

★游戏尽管3个小时就能通关，但每关都存在着大量隐藏要素，足够玩上好一阵子。

★游戏的通关画面同样很有特色，STAFF是我看过的游戏里最特别的。最后的结束画面也令人惊叹。

★游戏的音乐绝对是加分项目。游戏的音乐音效对于故事和操作都有很好的补充，尤其是当你操作熟练的时候。

▲游戏画面与设定图一样精美。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

花之真意

从你开始接触这个游戏起，你就会感受到：制作人在试图向你传达某种含义。游戏每一关开始都会出现一些大家司空见惯的画面，或是车水马龙的街道，或是繁华喧闹的闹市。而之后的六个关卡中，每个关卡都会为你展示一张完全不同的地图。初期你会觉得这是一个在讲述环保的主题，你要用你的双手将贫瘠的大地复苏，玩的时候什么都不用想，只须尽情沉浸在花的海洋中即可。但到了后来，你将迎来一个阴暗低沉的世界，这里还有能对你造成伤害的高压电，前后风格的迥异让你觉得似乎是换了个游戏。而在游戏的最后，你甚至会面对一个夸张的最终BOSS，你要从他的手中夺回五光十色的都市，冲上通天塔将阻挡你的一切障碍砸个粉碎。

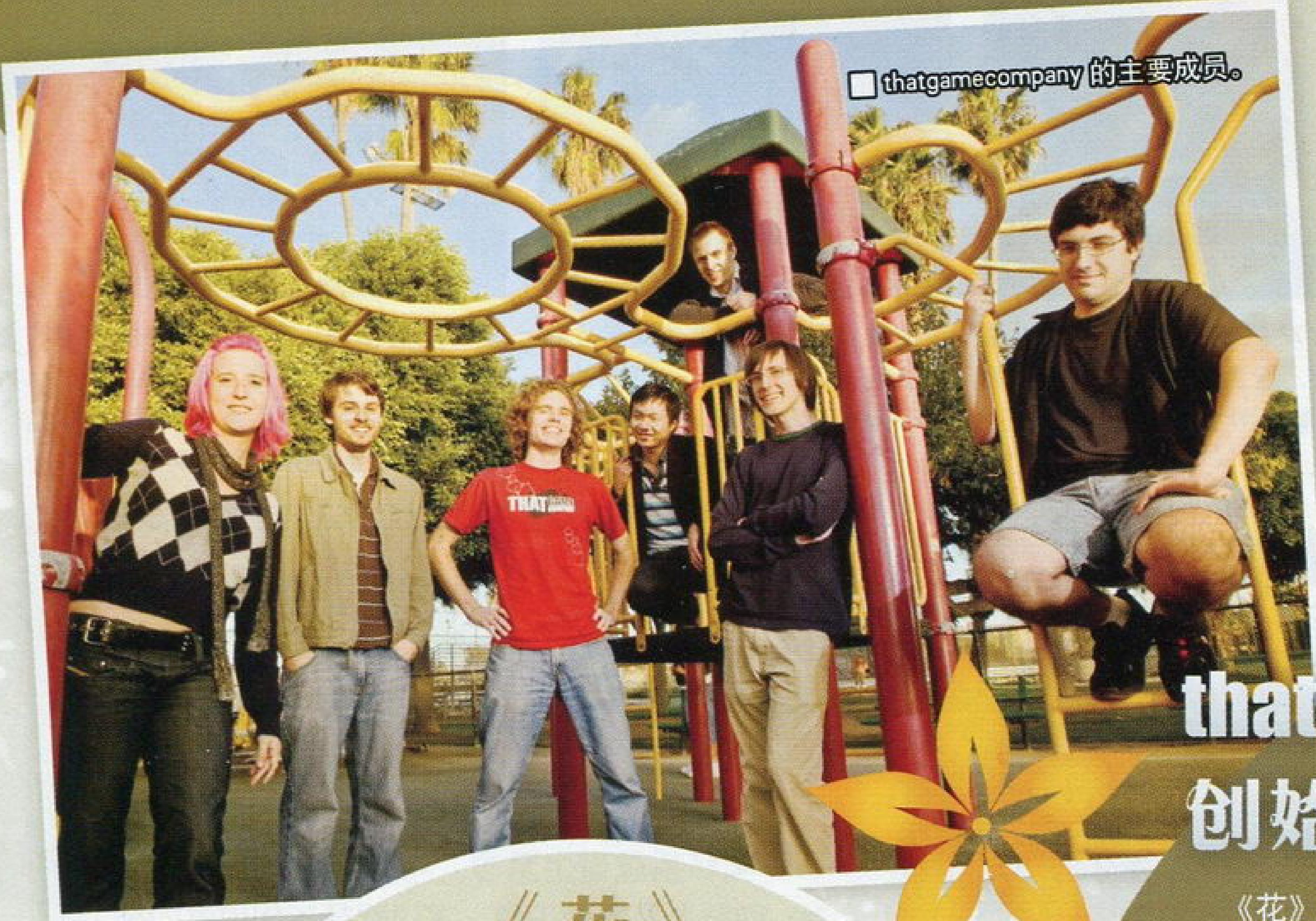
《花》的故事非常简单，但包含的意义却很深邃，每一个人对此都会有自己的理解。游戏的总体长度大概3个小时，如果你在某个晚上拥有3个小时空暇，不妨坐下来玩一下这个游戏，必定会令你有所感悟。

从各种环境的强烈视觉对比中可以看出本作的环保主题。

《花》：来自国人的艺术精品

由于游戏代工行业的发展，越来越多的国内公司参与到国际一流大作的开发，但很多都只是停留在美术制作的层面，而作为一款游戏真正的灵魂应该是创意设计。由中国游戏制作人陈星汉创办于洛杉矶的thatgamecompany是一家真正以创意制胜的游戏公司。关于陈星汉，本刊曾于《游戏名人堂》栏目中有过详细介绍，这位“80后”的游戏制作人成长于上海，从小热爱游戏，在上海交大就读期间曾参与制作过3款游戏，后来进入美国南加州大学攻读互动媒体专业硕士并创作出三款获奖游戏，毕业后加入EA Maxis工作室，一年后创办了thatgamecompany并担任创意导演。

陈星汉开发的《流》(Flow)以其独特创意和出色的游戏性大受好评，曾是PSN上最成功的游戏之一。最新作《花》再次让世人看到了陈星汉与thatgamecompany非凡的艺术创造力，业界评价与销量都创造了新高，可谓是一款名利双收的作品。



thatgamecompany的主要成员。

《花》所获奖项一览

最佳原创游戏提名——E3展游戏批评家大奖
E3金奖——GamePro
最佳下载游戏——1UP E3大奖
E3最佳下载游戏——GameSpy
PS3创新特殊成就奖——IGN
最佳原创游戏——UGO
最具创新游戏提名——PS Universe

thatgamecompany创始人陈星汉致本刊的感言

《花》是一款抒发人对都市与自然向往的游戏，是一个抽象而引人深思的互动感受。游戏发生在一系列都市花卉的梦境中，玩家扮演自然，驾驭清风去播撒生命。从无尽的绿色原野，到都市的喧嚣，玩家的情感会随着自然的旅程起伏。游戏本身的灵感几乎都来自于我在上海生活和美国旅行的经历。

《花》发行至今我们已经收到将近百余封感谢信，许多玩家都被我们的作品所打动，甚至有60岁的老人写信给我们。身为一个中国设计师，我很希望让中国的玩家知道这款游戏是出自国人之手，同时也想让大家知道中国游戏开发者也一样可以走创意路线，在国际上竞争。

花开天下，载誉而归

《花》自从在2007年东京游戏展公布以来，在国外媒体中备受关注，如梦似幻的美丽画面使其充满了艺术气息。在2008年E3展中，本作凭借独特的创意和出色的操控性赢得媒体的一致好评，成为最受关注的PSN游戏之一。游戏在美国发行之后，在游戏界造成了很大的轰动。不仅评论界将该作与艺术作比较，同时它也打破了索尼PSN北美首周销售量的记录。根据Metacritic网站对44家媒体的评分统计，本作得分为88分，是PSN游戏中的佼佼者，玩家评分更是达到了95分。

这是我见过的最具艺术性的游戏。它令人陶醉的画面让你置身于梦幻而又熟悉的地方，在音乐的搭配下，当你在其中飞舞时，一切仿佛活了过来……

——MSNBC

它是为数不多的成功应用了PS3动作感应手柄的游戏之一，让你带着花瓣飞跃翠绿的、梦一样的地方。也许它看起来像小女孩的游戏，也许看起来有些奇特，但相信我，自己玩了就会明白。

——《花花公子》杂志

游戏虽短，但重玩每一个关卡都是一种享受——移动的自由感让游戏给人的感觉就像温柔拂动的清风。《花》是一款所有人都能乐在其中的游戏。

——1UP网站 100分

一款设计小巧、美丽而优雅的软件，玩过之后受益无穷。

——Giant Bomb网站 100分

它对游戏这种总是强调破坏而轻视创造的娱乐类型进行了独特的演绎，我认为这款游戏所提出的主题将会成为新的业界话题。

——Gaming Age网站 100分

《花》是一款六轴手柄等待已久的游戏：这是一款没有动作感应完全无法玩的游戏，而在他们完美的设计中，动作感应的乐趣十倍递增。如果因为它的独特而漠视，你将会错过PSN历史上最精致（也绝对是高雅）的游戏。

——《D+PAD》杂志 90分

它将会与所有热爱自然与灵性的人们产生共鸣，这是一款能够触动心灵的游戏，它歌唱生命的美丽——却又无需任何言语。

——IGN网站 90分

2009 Sony Computer Entertainment America Inc.
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GAME 3.0

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

新栏目“游戏 3.0”从本期开始，正式与大家见面了！看过上期特稿《游戏 3.0》后，想必大家对于这个概念已经有一点初步认识了。游戏 3.0 的三大核心要素就是游玩、创造与分享，而这些都需要借助于网络才能得以充分实现。现在的三大次世代主机均具备网络功能，PSP 和 NDS 也或多或少地有这方面的需求。我们的“游戏 3.0”栏目就是要为大家创建一个纸上交流平台，带给大家关于游玩、创造和分享的资讯。这里也欢迎大家能够更好地加入进来！平信地址照旧，Email 发至 ucg@ucg.com.cn 即可。

游戏 GAME 3.0 《街头霸王IV》下载服装分享

尽管 Capcom 为每个角色设计了 10 种颜色，但依然掩盖不了其视钱如命的本质。一个格斗游戏有两种服装应该是标准配置，不过《街头霸王 IV》的 2P 服装却是需要你付费下载的。而且这些服装都是本来就存在于光盘里的，玩家付费下载的其实只是一个 100 来 K 的解锁程序，在此不得不汗一个。目前 Capcom 已经放出了 4 个服装包，下面就为各位展示所有女性角色的 2P 服装！提供分享的人是编辑部第一色……第一街霸迷——多边形！（Viper：怎么没有我？！纱迦：啊，忘记你是女人了，抱歉，下次吧！ Viper：死吧！）

春丽

老实说这套服装又俗又丑，完全配不上我们的格斗女星，一看就是没认真做的东西。

嘉米

嘉米的 2P 服装比较赞。紧身加御寒外套，看上去非常性感，当然说白了就是 1P 服装加个套子。

萝丝

波斯舞女装。套在这位高龄女性身上的确有点过火了，透明的裤子很有《天方夜谭》的感觉。

樱

樱的服装很赞：里面是体操服，外面套的是隆的外套。厚道的是樱 2P 的第 10 种颜色是无外套的体操服，可变相视为 3P 服装。

游戏 GAME 3.0 《高达无双 2》第三弹新任务

厚道的 NBGI 于 2 月 12 日又放出了第三弹新任务，供 PS3 和 X360 玩家下载。这次的新任务包括《爱的情人节》、《一鼓作气》、《抉择之时》、《真・高达无双 2 地上篇》以及《真・高达无双 2 宇宙篇》这 5 个新任务，全部免费。这 5 个任务里面有难度非常大的关卡，而且也能藉此收集一些珍贵的部件。尽管现在玩这个游戏的人已经不多了，不过这种态度依然是值得表扬的。

更新 UPDATE 3.0 白骑士新动态

自从《DQ IX》延期后，貌似 Level-5 也有了更多的时间来维护自家大作。2 月 19 日和 2 月 26 日，PS3 游戏《白骑士物语 古之鼓动》迎来两次较大的变动。首先是游戏系统升级为 1.04 版，追加了自动行走功能，令玩家可以在移动的同时换装备、打字、看地图，非常方便。另外也改善了网络服务，同时将原来独享的部位破坏奖励改为人人有份。

游戏还追加了“决死的防卫战”系列的两个任务，难度非常大。这个任务的主要目的是用来填魔兽系列素材的坑，之前很多玩家在制作魔人系列的装备时就卡在这里了。不过即使追加了这两个任务，玩家还会遇到新的难题——古魔人系列素材，看来 Level-5 之前的坑的确是挖得太深了，以至于要用两个月时间去填。

■新武器：魔人之弓

不过作为一款网络完全免费的网络角色扮演游戏，本作无疑是出色地完成了任务。尽管有一些玩家选择了退出，但空前繁荣的二手市场使得很多新手也投身进来，目前游戏的网络情况依然良好。如果你还没有开始冒险之旅，现在加入也为时不晚哦！

更新 UPDATE 3.0 PS3 奖杯大幅进化

奖杯系统诞生至今，与 X360 的成就系统相比，称得上是各有千秋。不过奖杯不如成就的是，查询起来很不方便。X360 玩家使用 PC 上网即可查询自己的成就以及游戏列表，借此还能与其他玩友进行交流和切磋，而 PS3 的奖杯还没有这个功能。

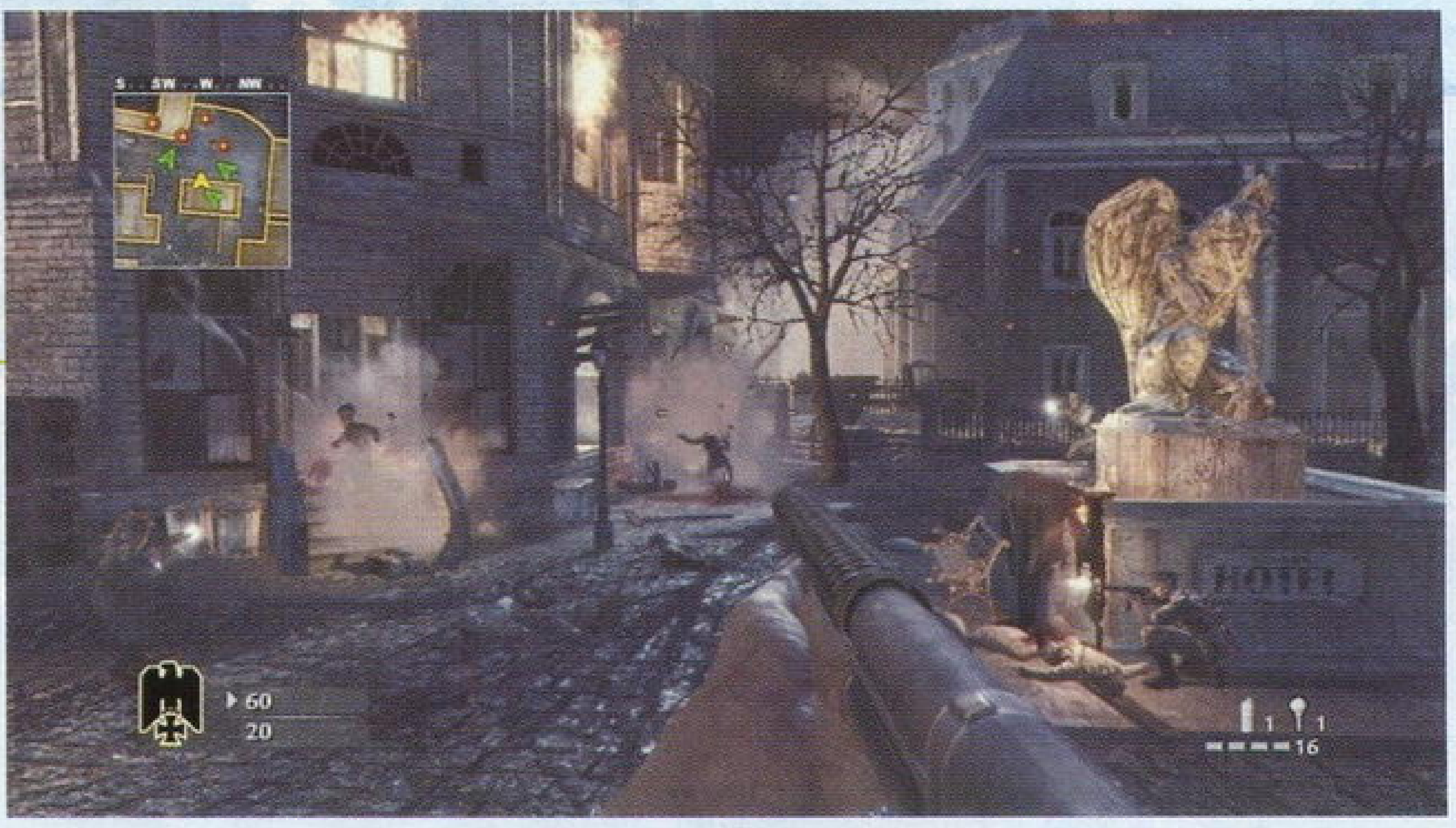
不过现在这个不便已经成为过去，从现在开始奖杯系统也可以通过 PC 上网来查询，这个设定简直是让奖杯饭欣喜若狂啊！各位奖杯饭们可要抓紧时间喽。

目前只有美国 SONY 开放了这项业务，地址是 http://www.us.playstation.com，所有服的账户均可在上面登录查询。而每个游戏也可以点开查看，方便了解目前的游戏进度，非常方便。目前最厉害的玩家居然有 20 来个白金奖杯了，让去年还排名在世界前 50 名的某编泪流满面。

未来还会有更多的改进出现，PS3 玩家可以期待一下。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

更新 UPDATE GAME 3.0 《COD WW》新补丁

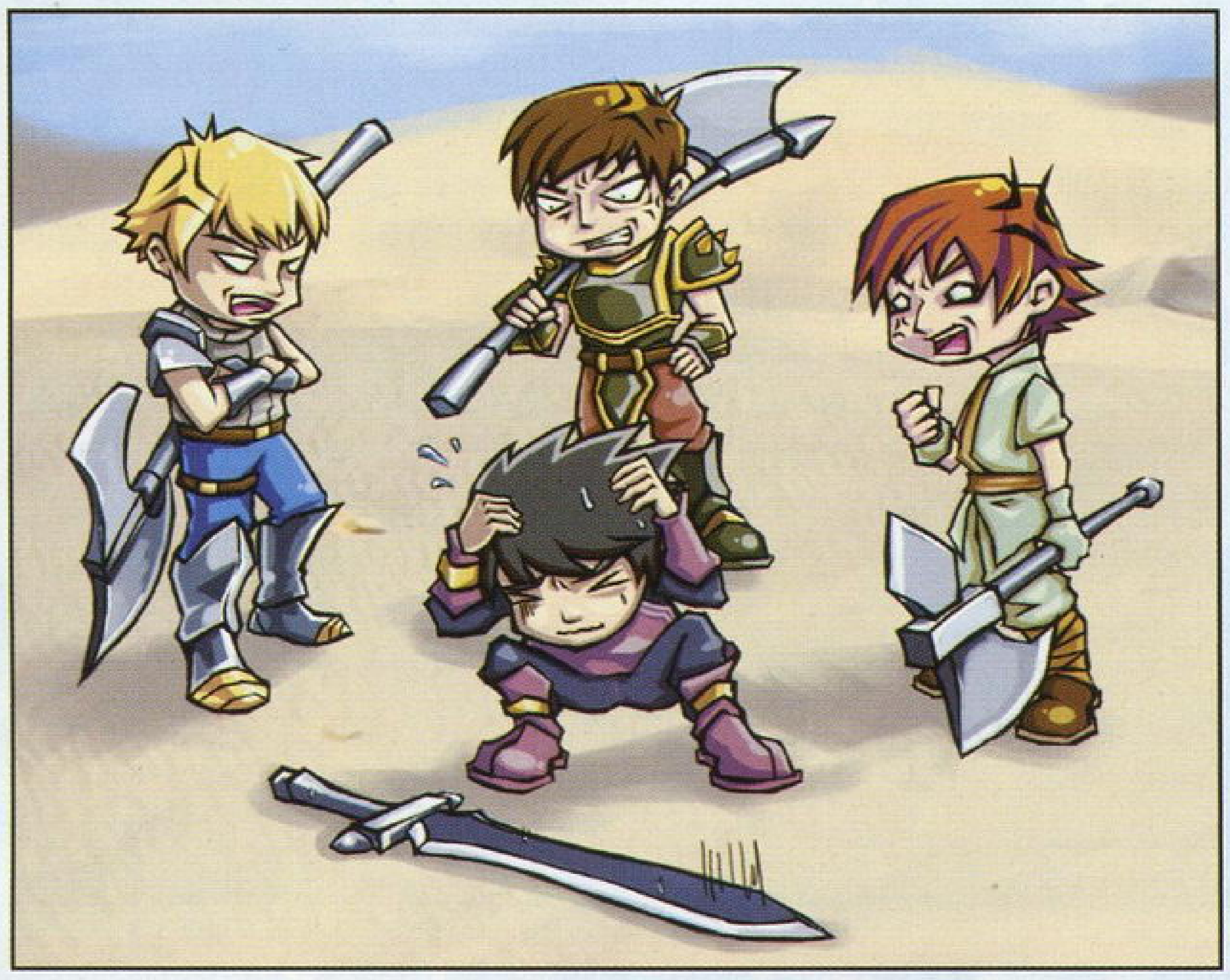


风靡一时的《使命召唤 战火世界》最近放出了最新补丁，PS3 版补丁的容量多达 170M，而且完全免费，着实让玩家高兴不已。但是实际更新完之后，就会发现游戏惟一多出来的东西就是一张白天的 MAKIN 地图，再就是修正了一些错误云云，至于盼望已久的全新僵尸模式完全没有动静。所以很多玩家经过短暂的惊喜后，又转投《杀戮地带 2》等其他游戏去了。不过官方已承诺会推出新地图（包括对战地图和僵尸模式），而且已有图放出来，我们看来只需要耐心等待即可。

分享 SHARE GAME 3.0 《魂斗罗》3.0 版

《小小大星球》被誉为是游戏 3.0 的最佳诠释者，尽管目前大作如云，但有爱的玩家依然在孜孜不倦地制作《小小大星球》的全新关卡。目前《小小大星球》上已然有成千上万的优秀自制关卡，称得上是常玩常新。Neo Gaf 论坛的 7 名网友立志要在《小小大星球》中重现 FC 经典之作《魂斗罗》，耗时一个月之后他们终于成功了！大家只要在《小小大星球》中搜索 Leonidas2123 即可找到，里面有《魂斗罗》1～8 关，熟悉的画面、音乐以及关卡设计，和当年的 FC 版已经相差无几。相信每一个老玩家都会被感动得热泪盈眶。由于上传者有删除的可能，所以想亲自体验一把的玩家可要抓紧哦。

分享 SHARE GAME 3.0 在线故事：名侦探纱迦



在线故事这个版块，专门用来讲述玩家在联网玩游戏时发生的故事，由于栏目新开张，就由本人先来打响第一炮吧！

《白骑士物语 古之鼓动》里最麻烦的任务就是垃圾屋，在这个任务里玩家需要挖十个东西交给委托人，之后根据交的东西来决定打哪个 BOSS。其中最麻烦的 BOSS 是金人（弱点：斧头，耐性：火），金人必须交十块金块才能挑战，而在挖金子的地点是既有金块又有铁块。恶心的是如果有人偷偷交了铁块的话，就算是九金一铁，最后也会打铁人（弱点：火）。有些没有公德心的人为了打铁人，就偷偷使坏，令其他三人苦恼不已。因为游戏中无法看到别人交的是什么，所以出了问题还不知道是谁干的。

有一次我和另外三位玩家一起打金人，打了 30 分钟，总算凑足了十个金块，于是众人马上调整装备准备 BOSS 战。我和另外两位玩家抽出斧头准备大干一场，剩下的一个人却拔出把火剑，当时我就有不祥的预感，结果进了 BOSS 战，果然金人变成了铁人。我愤怒地指责那小子捣鬼，那小子还在装清白，可是这哪里骗得过我名侦探纱迦！（看到这里，大家可以先自己推理一下。）我把我的推理对大家一说：“金人怕斧头不怕火，铁人怕火。我们三个人都抽斧头，你抽火剑，这说明你早就知道会打铁人——真相只有一个，凶手就是你！”另外两个玩家立刻恍然大悟，那小子立刻惭愧得无地自容，战后立马闪人，当然他也马上进了大家的黑名单之中。

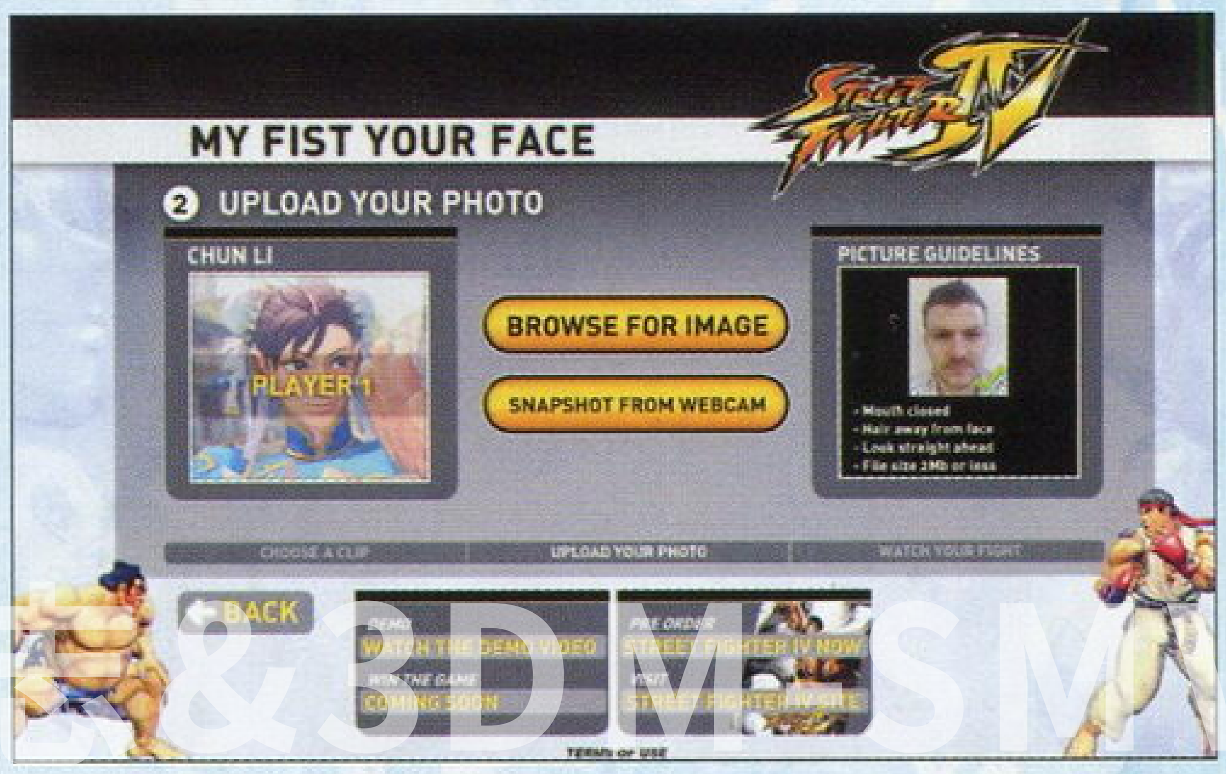
在线游戏时，大家一定要注意礼貌，损人利己的事情不能做。PS3 和 X360 可以给差评、加黑名单，小心你声名狼籍哦！

分享 SHARE GAME 3.0 只要有心 人人都是街霸！

上个月网络上流传着一段“小沈阳”化装成春丽打《街头霸王Ⅳ》的视频，观者无不啧啧称奇。这究竟是如何实现的呢？其实始作俑者便是官方。Capcom 官方提供了一个有趣的视频制作游戏，可以让你通过上传自己的照片制作游戏影像，亲身进入《街头霸王Ⅳ》的游戏世界。

网页地址是 http://www.streetfighter.com/myfistyourface/，进入之后点击 GET STARTED 即可开始制作。官方提供了 6 组对战影像供大家恶搞，大家可以把照片上传至该网站，即可以完成改头换脸的工作，之后就可以静心欣赏战斗了。

不过上传的照片必须满足以下要求：必须闭上嘴巴、头发不能遮盖脸、面朝正前方、照片大小不能超过 2M。除此之外就没有限制了，用真实、虚拟、卡通图片均可，有兴趣的话你可以上传亲朋好友乃至你自己的照片。如果你不反对的话，你甚至可以把你精心制作的影像上传到优酷、土豆、YOUTUBE，让大家一起来瞻仰……当然奉劝大家最好别这样。



www.plumbook.cn

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：丁丁

尽管现在3D化已经成为了众多格斗游戏的主流选择，不过SNK看来仍然对2D格斗恋恋不舍。近日这家公司又在自家原作的基础上来了一次大翻新，推出了《格斗之王2002 无限之战》。丰富的角色选择和对于系统的进一步微调都让这款游戏更适合现在玩家的口味。如果你想在PS2上重温当年的热血感觉，那就不要错过它。

巧的是Capcom也没有忘记自家次世代的初期游戏《丧尸围城》，并成功地将它移植到了Wii上，加入了特有的体感操作功能。据炎骑士说，这曾经是他玩的第一款次世代游戏，所以本期就由他来为大家讲解Wii版的种种变化。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

格斗之王 2002 无限之战 2D格斗热血重燃！

《格斗之王 2002 无限之战》终于同广大格斗游戏迷们见面了！本作是《格斗之王 2002》的改进版，在《格斗之王 2002》原作的基础上增加了新招式、新角色，游戏平衡性也得以重新调整。在本作中登场的角色人数更是达到《格斗之王》系列史上最多的 66 人！看来"格斗饭"们已经摩拳擦掌，迫不及待了吧？那就让我们开始较量吧！ Ready ~ GO！

阳光成员 许磊

原名	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ
机种	PS2
类型	格斗

对比前作

本作的系统相对于前作变化还是很多的。首先，出招指令做了很多改变，尤其是各角色MAX2的输入方法变得更加顺畅，使得指令输入难度降低不少，出招也更为简便，而且新增消耗3格气直接使用MAX2，不用等BC后，实用性大增，只可惜依然不能用于SC后使用。

其次，BC爆气取消系统也大幅强化，角色BC状态下能用包括普通技在内的攻击方式取消后接超必杀技，而且所有需要蓄气的招式在BC状态中不用再蓄气，只要直接输入方向指令就能出招了，如此一来，不光只是拥有大量打击技的角色，连前作中那些投技、储气型的角色也能占到BC系统的好处了！

键位说明

7	8	9	＼	↑	／
4	5	6	←	N	→
1	2	3	／	↓	＼

重拳：C　重脚：D
轻拳：A　轻脚：B

本作的改进还有很多，例如：新加入了可视的防御耐力槽，由此更增加了战斗时的策略性；只能用强攻击（C或D）来拆投，且普通投技威力减弱；防御中使用吹飞攻击和紧急回避的攻击判定与速度得到加强；MAX超必杀技也同样能在非BC状态下使用，须消耗3格气槽；在BC状态中，所有超必杀技可以随时取消；新增了数名角色，包含KOF99～2001的所有Boos，以及哈迪伦、麟、李香绯、KOF99中的两个克隆京等……

攻击判定的改变

本作中许多角色的必杀技以及超必杀技的攻击判定都发生了改变，使得连段变得有些不同。有部分角色的必杀技在前作中是可以接超杀的，但在本作中却无法再接上，如：卢卡尔的624B，前作中是可以直接接超杀的，但本作中只能再接普通技和必杀技，而624D附带弹墙效果，而卢卡尔本作中的超杀却都是拥有万能追打效果，可在任意技后接超杀，比较典型的624B（或624D）+623B+超杀成立，或624B（或624D）+236B/D+超杀成立，甚至CD后直接超杀也成立，可谓无敌！还有部分角色的MAX2追加倒地攻击效果，如：VANESSA、藤堂香澄、KYO—1等，即使对手已倒地，只要还没起来，都可以用MAX2再追打。这些改变使得玩家们在对战中将有更多选择，战斗将更加爽快、多变。

隐藏人物

本作有14个隐藏角色，分别是Krizalid（KOF99中的BOSS）、暴风高尼茨、ZERO（KOF2000）、ZERO 0（KOF2001）、Igunisu（KOF2001中的BOSS）、卢卡尔（KOF2002）、吉斯、噩梦吉斯、椎拳崇（KOF2000）、坂崎琢磨（KOF2000）、罗伯特（KOF2000）、暗黑克里斯、暗黑七枷社、暗黑夏尔米。

其中，暗黑克里斯、暗黑七枷社、暗黑夏尔米是一来就可以选择的（按住SELECT），Krizalid、暴风高尼茨、ZERO、ZERO 0、Igunisu、卢卡尔、吉斯这些BOSS级的人物则必须在游戏中击败之后才能使用。

剧情模式中（包含3V3、1V1）出现的最终BOSS是谁跟分数有关，要想用剧情模式打出所有BOSS比较烦琐。在这里推荐打生存模式（ENDLESS），只要战胜现有的所有角色，BOSS们就会纷纷登场了，击败他们后即可使用。而噩梦吉斯、椎拳崇（KOF2000）、坂崎琢磨（KOF2000）、罗伯特（KOF2000）这些里角色的出现方法则是要完成任务模式（CHALLENGE）后才会出现。

具体方式为

通过CHALLENCE1～10，罗伯特（KOF2000）出现；
通过CHALLENCE11～20，椎拳嵩（KOF2000）出现；
通过CHALLENCE21～30，坂崎琢磨（KOF2000）出现；
通过EX CHALLENCE20，噩梦吉斯出现。

【注：在生存模式中，只会出现已有角色，如果没有打出里角色，则该模式中里角色不会出现，但BOSS则是打完所有已有角色后就会出现的，除了噩梦吉斯。】

特殊组合结局

在剧情模式中，玩家选择默认的组队通关后都会在画廊中追加一张通关图片，还有些隐藏组合，通关后也会追加特殊通关图片，这些特殊组合也许大家都能猜到吧？追求完成率的玩家努力去尝试所有的组合吧！

在此公布一部分已经证实的特殊组合队伍，有兴趣的玩家也可以试一下自己是否能找到更多的特殊组合。

KOF2002UM主角队：无名、KYO、K'
克隆队：KYO—1、KYO—2、KYO—KUSANAGI
BOSS队：ZERO、ZERO 0、Krizalid
95极限流队：罗伯特、坂崎良、坂崎琢磨
95超能力队：麻宫雅典娜、椎拳崇、镇元斋
巨人队：陈可汉、MAXIMA、大门五郎
墨镜队：蔡宝健、K'、克拉克
性感美女队：不知火舞、夏尔米、ANGEL
御姐队：MATURE、VICE、VANESSA
风暴队：东丈、蔡宝健、暴风高尼茨
吉斯队：吉斯、山崎龙二、比利
暗黑之血队：吉斯、暴风高尼茨、卢卡尔

中文游戏风向标 本月的官方中文游戏首推微软推出的《光环战争》，用即时战略游戏的方式来体验"光环"的世界对于粉丝们也算是一次全新的体验。尽管游戏的流程不长，但是完全中文化的故事非常值得观赏。

伊加传说 水之魔石
传统、传统的让人惋惜

原名 ミマナイアルクロニクル
机种 PSP 类型 角色扮演

本作由“工画堂工作室”制作，画风其实还是可以为大多数人接受，只是画面略显寒碜了点。而官方对本作的定义是“传统RPG”，其实从本作的素质来看，画风，声优表现都还是很不错。尤其是音乐的旋律还是与游戏挺搭配，几首圣歌也比较优美，只可惜缺乏变化。总之喜欢“传统RPG”的玩家还是可以尝试一下本作，至于本作究竟什么地方传统，还请往后看了。

阳光成员 黑X

战斗系统

本作的战斗系统有些出人意料，虽然官方标榜是传统RPG，可惜这战斗一点也不传统。普通模式下，由玩家操作主人公靠近敌人直接发动3连击；魔法可以进入菜单选择发动，或者通过“攻击设定”后用□键配合十字键来快速发出。另外某些攻击魔法，看准时机还可以接在普通的3连击后形成4连击。

十字键	移动	×	防御
○	攻击	□	魔法
△	菜单	SELECT	切换排头角色

见切 普通攻击时，有节奏的按键，如果时机准确，会进入“见切”状态。此时主角全身发金光，并且攻击力、命中力、速度都会上升。之后继续有节奏的攻击，就可以持续发动“见切”，这对于普通杂兵的伤害是相当可观的，还请多多利用。

魔导石

本作各位角色的武器并不能更换，取而代之的是魔导石系统。将各种魔导石镶嵌到武器上，就可以令武器的能力上升，当然不同属性的魔导石所增加的效果是不同的。另外魔导石除了在迷宫中的宝箱获得之外，也可以在商店以及商人那里购买。

魔导石属性	增加效果
火	攻击／火耐性
炎	攻击／知性／速度／火耐性
水	攻击／知性／水耐性
海	攻击／防御／知性／水耐性
风	攻击／速度／风耐性
岚	攻击／知性／速度／风耐性
地	攻击／防御／地耐性
山	攻击／防御／知性／地耐性
光	攻击／幸运／光耐性
音	攻击／防御／知性／幸运／光耐性
暗	攻击／命中／暗耐性
月	攻击／知性／命中／速度／暗耐性

迷宫

其实本作剧情还算不错，传统俗套但是却看的下去，属于慢热型游戏。但迷宫部分的设计可能会让人感觉过于传统。

比如本作的迷宫系统没有地图，场景显得比较单调，岔路极多，伴随着并不是很低的遇敌率，可能该游戏还没有体现其优点就被玩家抛弃了，这不能不说是一个遗憾。在这里惟一能给大家提的建议就是，耐住性子，不要着急，可能的话用笔来记录自己的路线，这也是应对这种“传统RPG”最传统的方法了。

密语

当玩家通关之后，可以在游戏主菜单的相册模式看到一些由8个日语假名组成的密语，在城镇的“パン屋”与右边的人对话输入密语就可以获得一些奖励，至于是什么还请大家自己亲手去解开了。另外有一些由英文组成的密语或许令很多玩家有些迷惑，因为指定的地点是无法输入拉丁字母的。这些密语就需要玩家去官方指定的网站去解开了，具体网址如下，有兴趣的玩家可以试试，这可是不收费的。

http://www.gunghoworks.jp/game/mi-mana/secret/novel/novel.html

Wii版在各个方面的缩水显然是无法回避的。不过这并不意味着游戏本身就一无是处。一方面，对于动作游戏苦手来说，难度降低的Wii版可以让他们有机会感受这款硬派风格游戏的独特魅力。另一方面，对于习惯传统流程制游戏的玩家来说，只要耐着性子认认真真去做任务，就可以一个不差地看完游戏中的所有剧情片段，省去了X360版反复通关的麻烦。

原名 Dead Rising：ゾンビのいけにえ
机种 Wii 类型 动作

丧尸围城 丧尸的祭品
这里是丧尸购物中心三日游

操作的变化

一提到Wii版上的操作变化，我们自然会联想到体感操作。不过事实上，这一次的操作变化主要还是针对键位的改动，真正应用到体感操作的地方并不是很多。对于习惯了X360版的老玩家来说，Wii版中的操作方式似乎会令他们感到明显的不适应，这其中的最大原因就在于取消了角色的跳跃能力。不过不用担心，对于原作中需要翻越障碍才能进入的一些特定场景，Wii版中采取了折中的方式来变相实现。当玩家操纵角色接近带有各种特殊标识的位置时，只要根据提示同事按下A和Z键即可令角色作出诸如翻越障碍或开门的动作了。

至于体感操作方面，Wii版中的变化主要针对角色战斗时的动作以及QTE进行了改动。体感操作的优点在于可以作出一些按键无法实现的动作。比如，当弗兰克手持大锤时，按键和横向挥动遥控器只能令其将锤子抡起来横扫，但如果纵向抖动手中的遥控器，那么弗兰克还会直接将锤子从上至下砸向敌人，这一招对付趴在地上装死的丧尸相当有效。

欢迎来到武器店！

在原作中，只要干掉武器店的老板，那么就可以随时回到这个地方补充枪支弹药。而这一次，弗兰克却无法再享受免费的武器供应。当战胜武器店老板之后，这个长着酒糟鼻的邋遢店主会老老实实地做起他的生意来。并且，这里将成为弗兰克获得枪支的惟一途径。不过好在，随着游戏的推进，武器店里可供选择的武器种类会越来越多。你甚至可以卖掉手中的手枪，换一支威力更大的毛色红九“盒子炮”来用用！

除了出售武器，Wii版中的武器店居然还提供图书的销售。在原作中，弗兰克可以通过在各处的书店捡到书籍来学习技能。而在Wii版中，这些散落在各处的技能图书全部被集中在武器店出售。玩家所要做的，就是不定期地到武器店购买更新的技能图书即可。

敌人种类增多

尽管Wii版中敌人的数量大幅减少，但这并不意味着弗兰克可以在购物中心里随意闲逛。为了让游戏难度不至于过度下降，Wii版中加入了鹦鹉和贵宾犬这两种新的敌人。前者不仅拥有较高的速度，后期出现的鹦鹉还具备“轰炸”的能力；后者除了动作比丧尸要快上许多之外，攻击力也比较高。一旦在场景中发现这两种敌人，那么就一定要第一时间消灭，否则很容易被它们搞得十分被动。

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

天诛 4
PSP 日版
原名 天诛 4

游戏隐藏要素一览

项目	开启要素&道具作用
本篇模式通关	获得特殊道具“忍足袋○九”，作用是提高角色的移动速度。
完成十个片手业任务	开启画廊模式。
完成二十个片手业任务	开启音乐鉴赏模式。
完成三十个片手业任务	主角习得新必杀技。
完成四十个片手业任务	开启CG鉴赏模式。
完成全部五十个片手业任务	获得特殊道具“五色米”，作用是令角色时常处于心眼状态。
完成本篇模式、里・天诛模式以及全部片手业任务	获得特殊道具“忍具百货店”，随机携带三种忍具进入任务，忍具使用次数无限。
集齐本篇模式的全部地图残片	获得特殊忍者刀“十六夜”（力丸用）和“鬼火”（彩女用），特点是拼刀模式中刀不会损坏，另外攻击后会令目标着火。
集齐里・天诛模式的全部地图残片	获得特殊道具“鬼の面”，装备后可使用最终BOSS鬼阴。

[提供者：羽纹]

中文游戏风向标 在PSP平台上，本月有两款民间汉化的游戏。《赝品画廊》完全汉化版是一款根据漫画改编的推理游戏，讲述了艺术品鉴定师运用知识和逻辑推理能力来破解各种赝品的故事。另一款游戏则是《梅泽由香里的简单围棋》，由于本作包含丰富的帮助以及指导模式，所以对于围棋感兴趣的玩家可以找来一试。

www.pluscbook.cn

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

2 月底和 3 月初是大作盛开的季节，此时购机的玩家将获得前所未有的满足感。PS3 价格四平八稳，多部大作的推出确实在一定程度上刺激了主机销量的上升。X360 双 65 纳米版本众多，玩家购买时首先考虑电源是 220V 直插的，比如港版和韩版，不然买回一台主机还要再买一个大火牛，挺麻烦的。与游戏软件市场的一派繁荣景象相比，游戏硬件市场可以用死气沉沉来形容。PSP3000 破解工作停滞不前，而 PSP4000 相关传闻已经有不少了，这些是摆在想购入 PSP 的玩家面前的一道艰难的选择题。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP—2006（港版）	1980 元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒（组装高速 7688MB）	138 元
贴膜	PSP—2K/3K 用卡登仕贴膜	28 元
保护包	卡登士机器人铝盒	68 元
总计：2214 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP—2000 价格的稳定也可以看作是市场对其热情的下降，毕竟 2000 元左右的价格实在有些离谱，简装版的 X360 也不过这个价格。虽然家用机和掌机没什么直接的可比性，但是多少还是能看出当前 PSP—2000 的价格确实是有些贵了。不过对于十分喜爱 PSP 的玩家来说，2000 元的售价也不是一个障碍，如果腰包里的银子支持自己购买的话，近期入手也确实是个不错的时机，因为 PSP 游戏正面临着井喷，相信买了之后就能很快的沉迷到 PSP 的游戏海洋之中。

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP—3006（港版）	1180元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒（组装高速 7688MB）	138元
贴膜	高仿原装HORI PSP—3000专用贴膜	10元
总计：1328元		

主机及主要周边参考价格

PSP—2000 主机（黑白银）	1980 元
PSP—2000 主机（彩色）	2080 元
PSP—3000 主机（黑白银）	1180 元
PSP—3000 主机（彩色）	1250 元
4GB 索尼组装记忆棒（3870MB）	68 元
4GBMARK2 组装记忆棒（3829MB）	66 元
8GB 超高速 HG 组棒（7688MB）	138 元
8GBMARK2 组装记忆棒（7869MB）	128 元
16GB 高速 MARK2 组棒（15GB）	460 元
原装Sandisk 4GB TF 卡（水货、工包）	68 元
原装Sandisk 8GB TF 卡（水货、工包）	128 元
原装金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	68 元
高仿金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	28 元
银箭 CR—5400 双槽 TF 转记忆棒用转接卡	65 元
PSP—2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP—2K/3K 高仿线控耳机	38 元

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP—3000 的售价一直以来都维持在一个较低的水准，很多玩家也都入手 3000 性主机等待破解，不过这里需要提醒近期打算购买 PSP—3000 玩家的是，想要买来等主机破解就一定要买最早发布的港版黑白银三种颜色的主机，因为这三种颜色的主机自带的系统版本都是 4.21，这个版本的系统存在存档漏洞，破解的可能性是最大的，而半月前上市的 PSP 炫彩系列，其系统版本均为 5.03，而 5.03 的系统已经修复了存档漏洞，所以其破解的可能性相对也就小了许多，如果是单纯的仅用 PSP—3000 作为 MP4 使用的话，则不存在这样的购买问题。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（双 65 港简版）	2480 元
电源	组装电源（220V 直插）	120 元
视频线	高仿 VGA 线	80 元
记录卡	X360 专用记录卡（256M）	60 元
总计：2740 元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 节后的 X360 双 65nm 版主机价格一直就处于下降的态势，近半个月也是如此，像是日版的和刚上市那阵子比，最近的双 65nm 版 X360 主机价格要跌落很多，而且已经慢慢趋于稳定，想要购买的玩家基本已经可以出手了。而对于腰包里没那么多钱的玩家，单 65nm 的主机也可是值得考虑的，不过在有些地方可能不太好买到，需要提前到电玩店去预定。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（港版，双 65nm，无硬盘）	2480 元
X360 主机（日版，双 65nm，无硬盘）	1980 元
X360 主机（韩版，双 65nm，无硬盘）	1950 元
X360 主机（日版，单 65nm，60GB）	1900 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	120 元
60GB 硬盘套装	780 元
原装无线手柄	220 元
原装有线手柄	300 元
原装 VGA 线	280 元
高仿 VGA 线	60 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	60 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2650 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计：2720 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 PS3 的售价总是次世代主机中最稳定的，每个月基本都没什么变化，不过近来传出 PS3 有降价的趋势，虽然不一定是真的，但是索尼想要 PS3 取得更大的突破，游戏、价格双管齐下可能才是最奏效的。最近 PS3 的大作也不少，《杀戮地带 2》已经发售，跨平台大作《生化危机 5》也全面到货，所以比较钟情于 PS3 的玩家可以考虑这个时候入手了，毕竟在价格十分稳定的情况下，随游戏入手主机才是最大的动力。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，40GB）	2300 元
PS3 主机（港版，80GB）	2650 元
PS3 主机（港版，160GB）	3450 元
原装 DS3 无线振动手柄	298 元
组装 DS3 无线振动手柄	120 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	340 元
高仿索尼 HDMI 线	70 元

市场报价信息更新截至 2009 年 3 月 5 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NDS购机推荐套餐—DSL

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080 元
烧录卡	AK2 烧录卡 V2.1	68 元
TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	48 元
贴膜	组膜	5 元
保护包	NDSL/iDSL 专用晶彩聚碳酸酯保护壳	16 元
总计：1230 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓）、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

点评 最近的主机市场上刮起了一阵韩流，大部分机种都以韩版主机销售为主，这主要还是得益于价格上的优势。目前，NDSL 行货主机和韩版主机大概有 100 元之差，很多想观望行情的玩家也都索性购买了韩版主机，等以后 NDSi 行情稳定了再考虑换 NDSi。虽然笔者不太推崇这种做法，但是对于资金周转不开而又想买 NDSi 的玩家，这未尝不是一个好的办法。其实如果买完 NDSL 后不打算考虑换机的话，行货还是首要的选择，稳定的货源和良好的售后都是行货比水货有优势的地方，而且支持行货也能让国内的电玩市场得到良性的发展，所以如果不在乎这 100 元的话，买 NDSL 还是买行货来的实在一些。

主机及主要周边参考价格

iDSL 主机（多色）	1080 元
NDSi 主机（黑白）	1340 元
NDSL 专用 Hori 贴膜	58 元
NDSL 专用卡登仕贴膜	38 元
DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
NDSTTi 简装版	88 元
EZVi 简装版	98 元
EZVi 标准版	120 元
R4 Ultra（原装）标准版	158 元

DS购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1340 元
烧录卡	EZVi 标准版	118 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	48 元
贴膜	新一代 DSi 专用 Hori 液晶保护贴膜（高仿）	10 元
水晶壳	超技 NDSi 专用 EVA 保护包	28 元
总计：1544 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 一直比较平稳的NDSi最近有了小幅的降价，大概从1400元左右下降到了1350元左右，降价幅度有50元左右。这对于一直等待入手NDSi主机的玩家来说应该是个不错的消息。

黑角出品 霹雳雷神极速基座

产品编号： BH—Wii10901
生产厂商： 黑角（广州意翔电子）
适用机种： Wii
内含物品： Wii 竞速方向盘 ×1 霹雳雷神基座 ×1 售后保障卡 ×1

当前三大主机之中，最便宜的主机莫过于任天堂的 Wii 了，尤其在国内市场，Wii 的价钱有时候会比一台可破解的 PSP2000 还便宜，所以不少玩家会首先考虑入手台回家耍耍。黑角推出的这款“霹雳雷神极速基座”是专为 Wii 上竞速游戏而设的赛车基座周边，通过嵌入 Wii 手柄，让玩家体验仿如置身赛车场的感觉。该产品正面与市面上的 Wii 方向盘并没有太大区别，其中嵌入手柄的凹槽四角装有软绵垫，可以在增强手柄与方向盘之间摩擦力同时保护 Wii 手柄以防刮花。背后是连接基座的接入端。整个方向盘材质手感厚实。比较特别的是在基座的左右两端有个黄色的圈键，按住它就可以让基座折叠部分活动，这个设计倒是很体贴的。请注意，方向盘下方有个橙色拨板，只要轻轻扣动就可以分开方向盘来独立使用，真正做到想连就连，想拆就拆。方向盘安装后最大旋转可达到左右各 180 度，带反馈力，而且力度刚好，使用起来相当舒适。由于在基盘上使用，比起单纯靠体感操作来驾驶汽车要准确很多，赛车游戏的感觉也倍增，反馈力也恰到好处，操作方面整体良好。该产品算是市面上质量上乘的 Wii 赛车周边了，喜欢 Wii 的玩家完全可以考虑装备一套。

专题导购 关注消费热点话题

www.plumbook.cn

淘客指南 第一课 网络询价 心中有数

所谓“淘客”就是如今专门利用网络进行淘宝购物的一群人，而且这个群体的数量正在逐年递增。如今网购的优势体现得是越来越明显，它正成为现代人不可缺少的消费方式。然而对于本刊的诸多年轻的读者来说，或许还有不少人都没有网购的经验。不要紧，从本期杂志开始，“软硬兼施”栏目将特别开设一个小版块“淘客指南”，一步步教您如何成为一名“淘客”，而这第一课就非常简单，也非常实用，那就是利用网络询价做到心中有数。

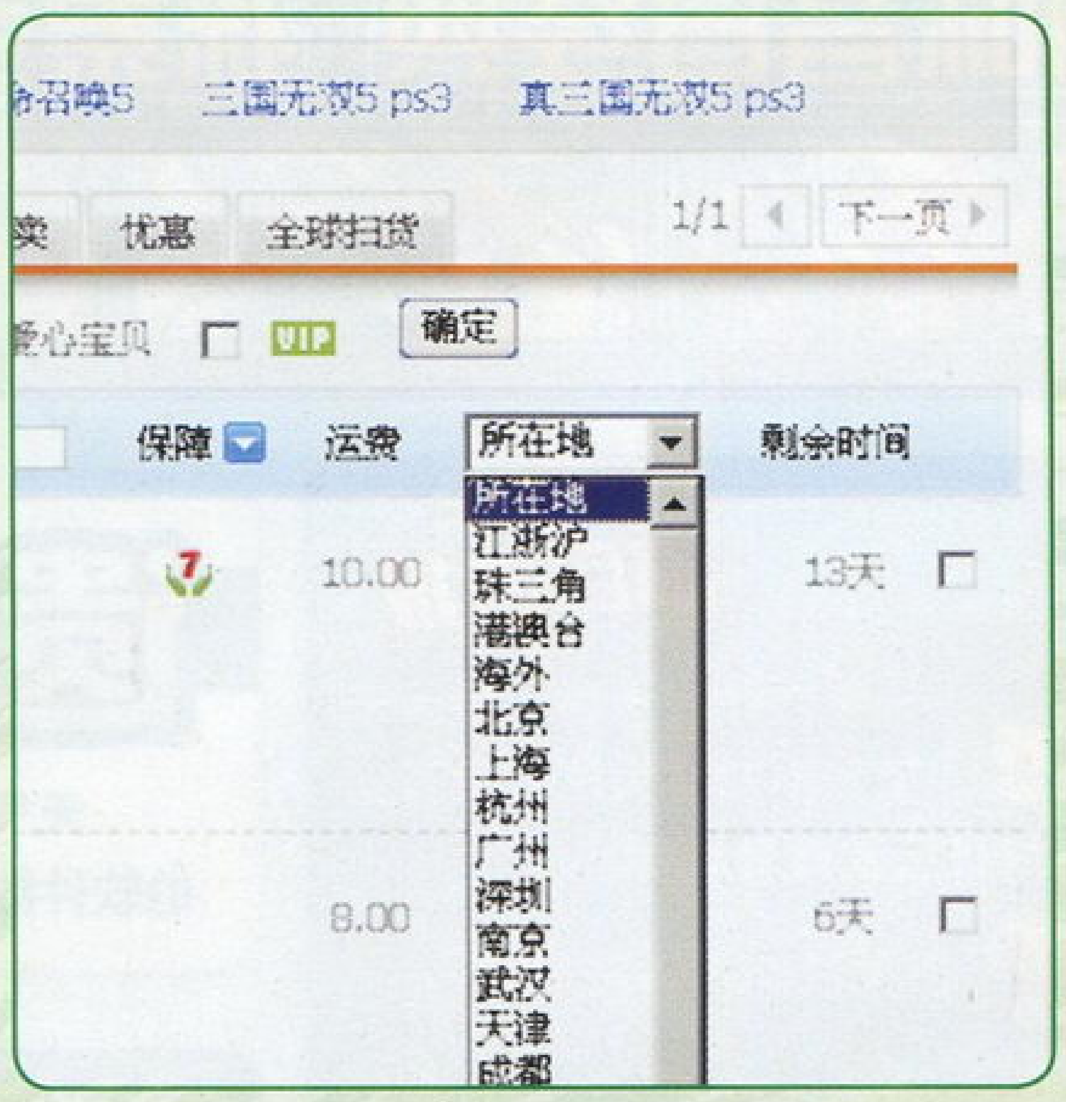
淘宝网作为国内最大型的B2B的购物门户网站，可以说是“淘客”不可不去的地方。我们许多玩家在购买一件游戏商品前如果想不被形形色色的JS宰一刀，去“淘宝”搜索一下价格，就基本能做到心中有数了。这次我们就以购买正版PS3《生化危机5》为例吧。

1. 上网打开淘宝网（www.taobao.com），在“宝贝”一栏中输入“生化危机5 PS3 港版”字样。

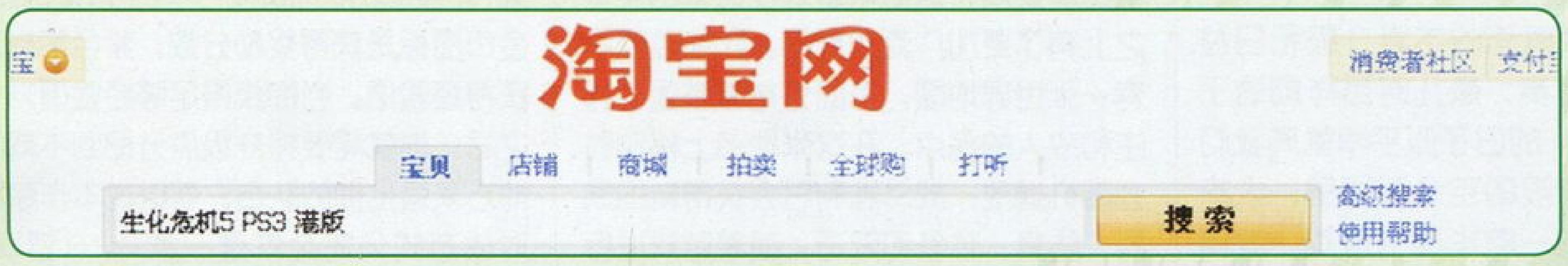
2. 通过搜索你会发现，淘宝上的价格浮动还是挺大的。从450元到370元不等，这价格悬殊还是挺大的啊。

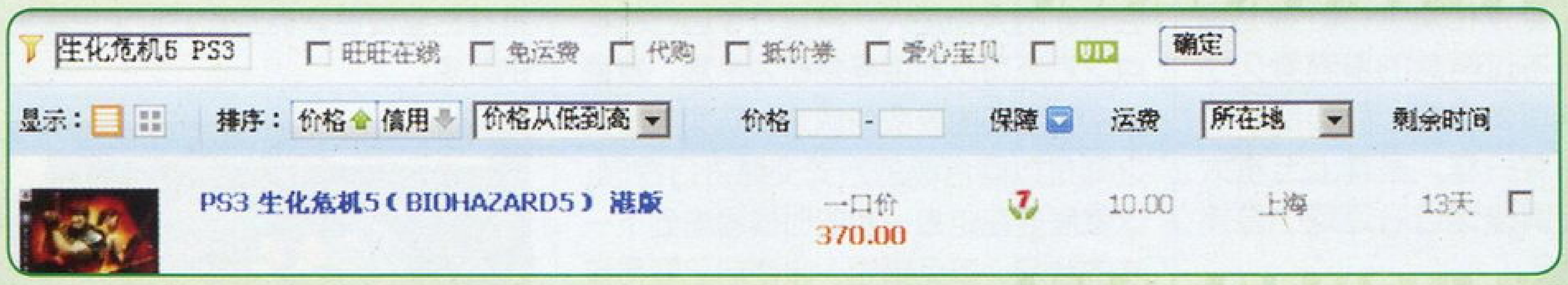
3. 利用细化搜索中的“价格”一项，我们选择“价格从低到高”选项就能立刻找到淘宝上最低的价格。注意，有时候这个最低价格可能是商家报出的“虚价”或者是“预订价格”，当你真的要购买时很可能会被告知需要“多退少补”。然而这个最低价格具有一定的参考意义，结合剩下的一些低拍卖价，你就可以差不多估算到《生化危机5》港版如果在400以下购入都算是一个比较合理的价格。当然，买家还需要估算一下运费成本，如果想到实体店购买游戏的话，适当高一点点也是可以接受的，毕竟老板多少也要赚点点。

4. 如果你希望第一时间拿到游戏的话，可以在“搜索”时再多选择一个“所在地”，直接选择自己所在的城市。



别小看这一“搜索”功能，即使你不在网络上购买任何商品，通过搜索你也能了解产品大概的价格，不至于被JS漫天要价。好了，本期“淘客指南”到此为止，我们下期再见。





智力宪数码电玩总店
X360双65纳米主机推荐，另外经营所有类别主机维修。
淘宝店地址：
http://shop33509066.taobao.com

英鸿电玩PSP-3000黑色主机低价促销中
淘宝店地址：
http://shop34487105.taobao.com

Wii手柄续航好帮手，北通双子座使用评测

产品编号： BTP-6486
生产厂商： 北通（广州品众电子）
适用机种： Wii
内含物品： 北通双子座座充 ×1
配套电池组 ×2 配套电池架 ×2
配套电源转接线 ×1 北通保修卡 ×1
使用说明 ×1

Wii是惟一没有有线续航方案的主机，使用电池是一种非常不环保的方法。为此我们需要购入一些周边，让Wii手柄游戏续航更长久、方便、灵活。北通双子座的主配套包括充电电池以及座充，专为Wii玩家解决续航时间以及充电方式而设计。双子座座充的左右两端设有充电指示灯，当接通电源，把组合电池组的电池架或Wii手柄放进双子座座充，LED就会亮红灯提示，充电完毕后会转为绿色。电源转接线的接入端被设置在双子座的背面，电源接入可以使用Wii使用的任何电源适配器。套件内的电池组和电池架可以组合起来，方便收does。使用时直接打开Wii手柄的电池盖把电池组插进去即可，原来的电池该可以组合在电池架里面，以免丢失。实际使用时，建议第一次充电在6小时以上，以后充电5小时左右就会满电。电池组可以维持大概10小时的使用时间，总体还算比较满意；毕竟是镍氢电池组，多次充电后必然会衰减，建议玩家把电池组彻底耗光电完毕再拿去充电。

新品上市

北通灌电金刚

对应主机： 对应平台：PSP系列；NDS系列
产品类别： 充电器

超技 无线键盘

对应主机： PS3
产品类别： 游戏机专用键盘

黑角 充电精灵

对应主机： iPhone/iPod专用
产品类别： 充电器

话梅branded www.plumbook.cn

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采

栏目主持 玛娜

新的一年的开始了，PS2又长了一岁。从发售表中我们可以看到，今年PS2的游戏阵容并没有太大缩减，不管是近期还是未来，我们都可以玩到不少值得期待的新作，所以PS2玩家并不会感到寂寞。本期的“PS2殿堂”继续给大家带来欧美游戏的搜罗报告，让我们一起将这些遗漏的佳作一网打尽吧！

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2 瞩目速报

一年之计在于春，春天来了，不知道大家有没有安排好什么游戏计划呢？

原来已经到春天了啊……

没错，新的一年里也有更多的游戏在等着我们呢！

话说最近次时代平台上的大作很多，像是《生化危机5》、《街头霸王Ⅳ》……有不少值得玩的游戏啊！

嗯，确实如此。不过PS2平台上的佳作也有不少哦！

比如说呢？

首先是格斗玩家需要关注一下2月26日发售的《格斗之王2002 无限之战》啦。这款作品和去年推出的《格斗之王98 终极之战》类似，都是完美移植的重制版，除了画面得到提升以外，人物以及招式的平衡性也得到了修正，而且还加入了不少隐藏角色和新的模式呢！

▲《格斗之王2002 无限之战》

这确实很吸引人。国内的KOF玩家数量众多，这下就可以在家里刻苦修炼了。

你说的没错。不仅如此，另一款今几年人气很高的格斗游戏《阿尔卡那之心》的最新作也很快就要在PS2上发售了，这可是2代的强化版啊！

遗漏的精彩 欧美篇 Vol.6

PS2 游戏推荐

天气慢慢转暖了，PS2却慢慢的走向了严冬。还在“上世代”奋斗的玩家们不要沮丧，让我们始终牢记那庞大的软件数量！

文／阳光成员 依然盆孟

益智之谜

RPG耶？Puzzle乎？

原名	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
类型	益智

随着游戏画面的不断升级和日益加快的生活节奏，像儿时那样痴迷于《俄罗斯方块》的日子似乎早就离我们远去了。在有限的空余时间里，大家都愿意去尝试一款华美的游戏。就算游戏性不强，至少在视觉和听觉上也是一种享受。不过再美的事物看久了也难免会出现审美疲劳，而小品级游戏就像开胃小菜一样，虽难上五星大堂，但满桌珍馔佳馐过后还是小葱拌豆腐最让人舒坦。

本作和《动物管理员》、《宝石迷阵》等游戏有着相同的游戏方式，在8×8的方形格中分布着不同的图标，移动其中一个与相邻的图标交换位置并使三个或三个以上的相同图标连成一条线即可将其消除。不同于其他同类的益智游戏，本作在传统的游戏方式之上还加入了角色扮演要素，这使得游戏在益智的类型之上有了更加广泛的延伸。比如游戏中有一张世界地图，上面分布着城堡、村庄和敌人的据点。在这张地图上移动时会随机遇敌；战斗胜利后会获得新的武器、防具、装备和咒语；随着游戏进行会有新的人物加入；再建立了自己的据点之后还可以抓取怪物作为坐骑，发掘新的物品和围攻敌对城池。玩家与敌人之间是以回合制的方式交替进行控制，这就需要在走每一步的时候考虑到下一步的状况，以免错走一步使自己变得被动。在方形格中有红、黄、蓝、绿四种图标，每一种颜色都对应一个咒语槽。当这四种图标消失后会分别增加这些槽里面的值，之后就可以选择咒语进行防御或是攻击。另外，在同时消除三个以上时还会得到下一回合的控制权。当消除其余的三种图标时也会产生不同的效果，骷髅状的图标是给予对手直接伤害，金币图标是获得奖励分数，紫色图标是获得经验值。当你获得足够经验值升级之后，你就需要将升级点分配到不同的地方来强化你的队伍，可以说本作除了对战方式外完全就是一款RPG游戏。推荐给喜爱益智类游戏并寻求更高挑战的玩家。

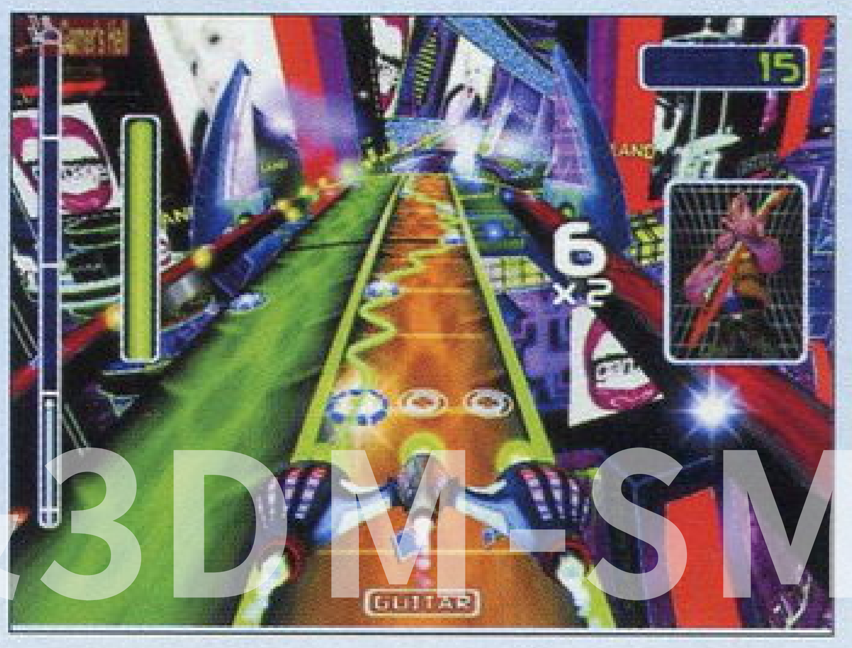
节拍战机

非主流的主流之作！

原名	Amplitude
类型	音乐

从Harmonix Music这个名字就知道这是一家制作音乐游戏的公司，《吉他英雄》的空前成功让其在《DDR》之后创造了音乐游戏的又一个巅峰。本作是该公司制作的首个音乐游戏《Frequency》的续作。虽然游戏属于早期作品，但是该公司的游戏理念在这时已经基本定型，可以说是为后来的成功打下了坚实的基础。

一个新的原创游戏无论在企划时考虑得多么周全，都免不了有着或多或少的不足。所以，系列游戏的第二部往往是最为稳定和成熟的，这也是我们推荐本作而不是《Frequency》的原因。游戏与前作相比最明显的变化非画面莫属，前作八角状分布的轨道变成了平行分布；前作简陋的节奏器变为了一个极具科幻色彩的飞船；前作游戏时的2D头像也换成了3D人物并且会随着轨道的转换改变手中乐器。像大多数踩点的节奏游戏一样，本作在每个轨道上从左到右分布着三个节奏钮，看准时机按下节奏器就可得分，漏掉一个体力就会减少。但不同的是，本作还需要在轨道和轨道之间来回切换，并且这些轨道都用不同的颜色来表示不同的乐器，如贝司、鼓和吉他等。如果你在一个轨道上的一段不漏掉一个钮，该段轨道就会华丽的坍塌并增加体力。如果你在轨道和轨道之间切换时一直保持连击就能开启分数加倍，本作最多可以8倍加分。游戏也存在着一些特殊效果，比如自动按键、分数加倍、速度变慢等，不过这些都需要你在完成一些有特殊标记的轨道后才能使用。尽管本作各方面已经比较成熟，但就现在来看系统上还是稍显粗糙。但就音乐素质来说，我向你保证，你绝对值得一试。



www.plumbook.cn

斯芬克斯与木乃伊

从未有过的组合！

原名	Sphinx and the Cursed Mummy
类型	动作

Eurocom是一家几乎横跨整个家用机历史的游戏厂商，不过素质平平的作品使他们在业界摸爬滚打多年也没有挤进一线之列，可能在他们那长长的发售表上能被国内玩家稍微熟知的就只有《致命格斗4》了，而本作就是这家公司最为巅峰的作品之一。和《瑞奇与叮当》一样，游戏同样采用了双主角的设定，一个是半人半兽的小神斯芬克斯，另一个是被诅咒变成木乃伊的糊涂王子Tutankhamen。但本作中的Tut可不像叮当只是一个配角而已，他的戏份要重得多，两人不同的冒险动机经由命运之绳连系到一起，设定虽老套，却也趣味十足。

显然，对于动作游戏来说故事只是一个骨架而已，无论故事有多么平淡，只要游戏性上乘，仍旧可以步入优秀行列。本作从《塞尔达传说》系列”上借鉴了不少优点，大量有趣的谜题、充满挑战的地牢场景和战斗系统都能让人感受到《塞尔达传说》的气息。游戏有着给人印象深刻的画面，圆润饱满的建模使得人物像来到游戏里的动画角色，特别是Tut那夸张细致的表情，丰富程度不亚于那只声音沙哑的唐老鸭。

对于这种双主角游戏的平衡其实不太好把握，如果他们之间的差距太大，角色切换时就会给人一种脱节的感觉，如果他们过于接近又会让人感觉单调和累赘，好在本作中这个问题处理得相当到位，两位角色无论是能力还是性格都形成了互补，有交叉但不重合：作为木乃伊，Tut不像斯芬克斯有着高超的战斗力，但他却能够承受让斯芬克斯望而却步的伤害，比如让自己全身着火再去点燃木质的大门或是篱笆，将自己用巨石压扁通过狭窄的通道，把自己划成几块同时开启不同地点的机关等。大部分时间里玩家还是操作主角斯芬克斯进行着传统式的英雄冒险，不过一旦换成操作Tut进行游戏，马上就会感觉到截然不同的欢乐。本作惟一的缺憾就是游戏时没有配音，所有的台词都是在显示在屏幕下方，这使得代入感折扣不少。

云斯顿赛车2005

“别人笑我太疯癫，我笑别人看不穿”

原名	NASCAR 2005: Chase for the Cup
类型	赛车

NASCAR是“美国国家赛车联合会”的英文缩写，相信用前F1赛车手阿莱西的“在椭圆形赛道上一圈一圈傻跑”这句话就能最直观地体现出这项比赛的特点。比赛中参赛车辆都有一个统一的名字—Stock Car（DC名作《梦游美国》里也是这类赛车），它们基本都是以各汽车厂商销售的车型改装而成，所以对于观众来说更具亲和力。EA出品的“《云斯顿赛车》系列”距今虽已有12年历史，游戏有口皆碑的质素由于多种原因使其在国内鲜有人问津，不得不说是一件憾事。

本作在前作丰富的内容之上再次做了扩充，收录了25条官方赛道，12条虚构赛道，130名车手和上百种的车身彩喷。除此之外，游戏模式的内容也是诚意十足。“快速赛”模式让玩家可以即刻投入比赛当中。“赛季”模式则需要玩家全身心的投入到整个赛季的不同比赛。“夺杯赛”模式让玩家直接进入以赞助商“Nextel”命名的最后10场比赛；“闪电挑战”和“快速闪避”模式则会在一些现实或虚构的赛况中考验玩家的驾驶能力；在“勇夺第一”的生涯模式中玩家还可以在多重赛季中管理整支车队的运营。现实中的云斯顿比赛车辆可以达到300公里/时的速度，而游戏对于速度感的把握也做得相当到位。由其是在高速过弯的时候，将视角调至第一人称配合转弯处赛道的45度倾角，整个人也会不自主的跟着倾斜起来。车体损坏、光影变幻、头盔耳麦以及高速靠近或远离音源时模拟的多普勒效应都极其逼真的再现了赛场的环境。另外，游戏中还加入了维修的设定，使得真实感更为提升。比如你驶进维修站后，游戏就会出现一张菜单，在这里你可以自行选择是否修理损坏的部分，需要添加多少油或者是调整胎压。当然，和现实中一样，维修的时间会影响你的比赛进程。怎样才能尽快出站又保证良好的车况就需要玩家考虑清楚了，这无疑给本作加入了一些战略的要素。如果你厌烦了《山脊》那虚无缥缈的过弯和《GT》里金刚不坏的车辆，不妨换个心情尝试一下本作。

▲《圣诞之吻》

这个游戏我知道，貌似里面的角色全是女性吧……这也不错。

除了格斗以外，3月初还有一款恋爱类游戏《圣诞之吻》要与我们见面呢！

PS2上不是已经有很多文字冒险游戏了吗？

这款作品是由《君吻》的制作小组全权负责开发的，也可以看做是姐妹篇。人设和声优都非常强，系统做的也很细致。

我说画风怎么看上去这么熟悉呢！

总之这款完全原创的作品素质很高啦，喜欢该类游戏的玩家千万不要错过。

这段时间大家应该也都在玩《苏醒神光》吧，虽说游戏素质不错，但好像流程有点长哦！

策略游戏嘛，节奏慢一点是自然的啦。不过说起来这游戏的优点真的很多，比如造型极为恶搞的隐藏装备……

啊，貌似我们居然把马上就要发售的《超级机器人大战Z特别盘》给忘记说了！

看来你对策略游戏的爱果然还是不够咯。

□《苏醒神光》

近期发售游戏一览	
游戏名	类型
2月26日	
格斗之王2002 无限之战	格斗
3月5日	
超级机器人大战Z 特别盘	策略角色扮演
3月19日	
圣诞之吻	文字冒险
实况力量棒球 2009	体育

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

什么游戏称得上是万众期待？《生化危机 5》是当之无愧的！由于本作推出之时临近 UCG 的截稿日，为了能第一时间为各位玩家奉献上我们对这款大作的了解和爱，编辑部特地组织了一个前所未有的攻略团。希望各位玩家能够对我们的这次攻略感到满意，谢谢大家！

通关时间：约10个小时左右

系统 多边形&Gouki　流程 ACE飞行员&火云　美编 anubis

生化危机5		Capcom	动作射击
多机种	Biohazard5		日版
	2009年3月5日发售	1～2人	8800日元
	对应机种包括PS3及X360		

操作方式

《生化危机 5》提供了四种操作方式，其中主要的是 A 和 D 两种，A 是系列的传统操作方式，D 是融合了当下流行的动作射击游戏特点的操作方式。相对而言，我们更推荐玩家采用 D 的操作方式，虽然这种方式依然无法实现“边打边走”，但就按键配置来说，更具协调性，更能增加游戏的乐趣。

另外，在游戏中按 Y／△键打开道具栏之后，游戏角色不能再做任何动作，所有操作都改为针对道具栏。A／○键（美版为 × 键）可调出每个道具的操作菜单，一般来说有“装备（Equip）”、“使用（Use）”、“给予（Give）”、“合成（Combine）”、“丢弃（Disgard）”和“交换（Exchange）”，根据不同的道具略有不同。在打开自己道具栏的情况下，还可按 RB／R2 键打开同伴的道具栏，将光标移动到同伴的道具上，可选择“索取（Request）”命令。

操作列表（D方式）

X360	PS3	功能
十字键	十字键	装备快捷键
左摇杆	左摇杆	移动角色
右摇杆	右摇杆	移动准星
RB	R2	打开地图
LT+RT	L1+R1	射击／投掷手雷
LB+RT	L2+R1	挥刀
LT+A	L1+×	填弹
A	×	奔跑
B	○	同伴动作
X	□	动作键
Y	△	打开道具栏

游戏菜单

这次的游戏菜单与系列传统不太一样，内容丰富了许多，为了方便玩家进行游戏，在此特别作一下说明。在按下开始键之后即可进入游戏的主菜单，主菜单下主要的选项分别是：

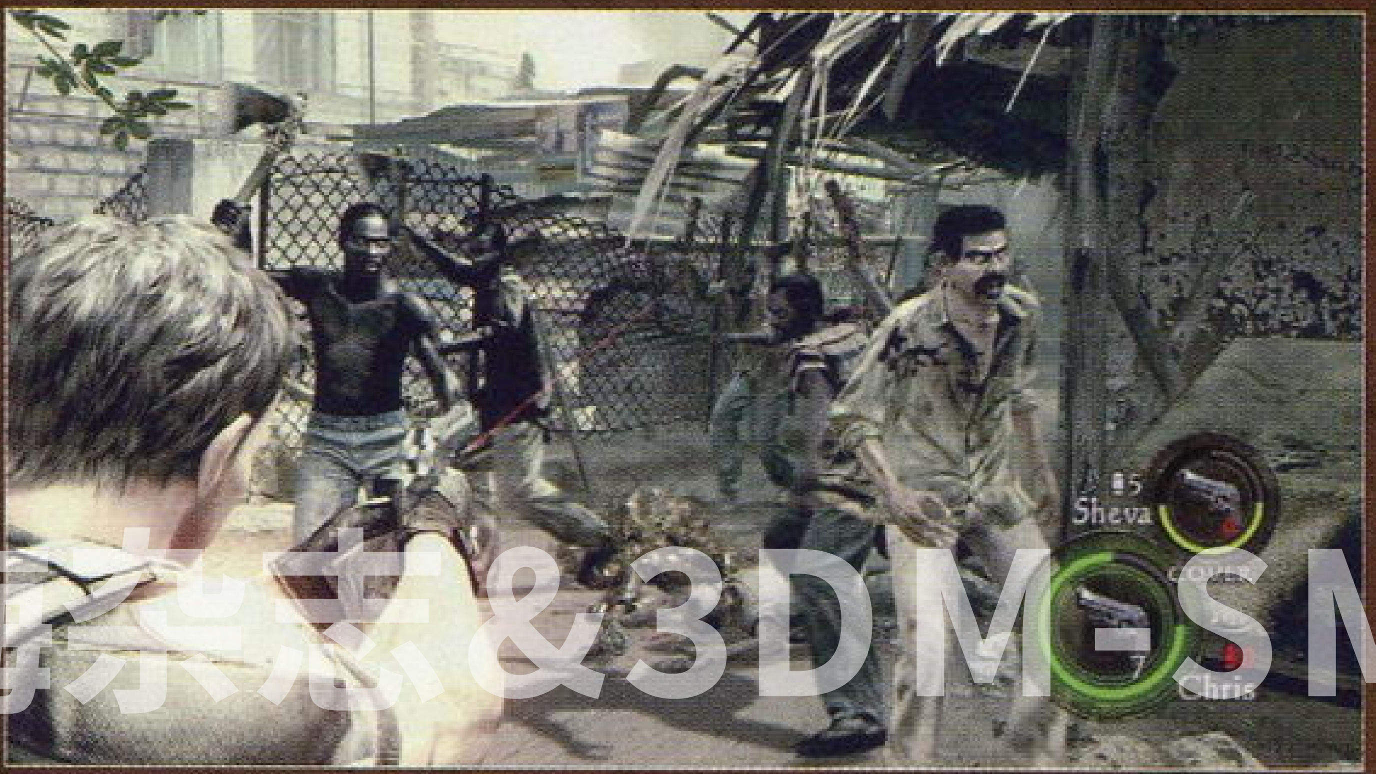
■ **PLAY GAME:** 这个子菜单可以说是游戏真正的主菜单（笑）。进入后，如果你是第一次进行游戏，第一个选项就是“NEW GAME（开始新游戏）”；如果你有上次未完成的进度，那么这里就是“CONTINUE（继续游戏）”；如果你有已通关的记录，这里就是“NEW GAME+”，可以继承前次通关记录并可选择操作谢娃进行新游戏。

■ **CHAPTER SELECT:** 可选择任意已完成关卡进行游戏，方便玩家挑战全 S 级记录；JOIN GAME 是加入联网游戏，具体请参看后文相关内容；ITEM MANAGEMENT 可进行武器的买卖与升级，具体请参看后文相关内容；BONUS FEATURES 是游戏通关后的奖励内容，包括隐藏服装、扭蛋、各类武器的无限弹药开关等，绝大部分都需要在主线游戏与佣兵模式下获得的奖励点数来换取；SPECIAL SETTING 可对游戏中的隐藏服装、画面的滤镜效果和无限弹药开关进行调整；THE MERCENARIES 就是著名的“佣兵模式”了，具体请参看后文相关内容。

■ **RECORDS:** 查看游戏中的各种记录，包括游戏时间和完成度、关卡获得评价、BSAA 徽章收集数量、各种枪械的使用频率与命中率等等非常详细的数据，可完整记录玩家在本作中的游戏历程。

■ **LEADERBOARDS:** 查看网络上的游戏成绩排名情况，包括自己的和好友的，你的成绩排世界第几一看便知。注意必须是保持联网状态下进行的游戏才会把成绩同步到网络上。

■ **LIBRARY:** 在这个菜单下，FILE 可查看在游戏中每个关卡后给予的人物档案，注意其中有很多在剧情中没有交代但是非常重要的内容，可以了解你熟悉角色的来龙去脉；FIGURES 是查看你收集的扭蛋，每个扭蛋的建模非常精细，还可以听见不同角色的发音；CUT SCENE 是随意观看游戏的过场动画，包括 QTE 战斗的部分也有收录，方便玩家随时复习。



■ **OPTION:** 这里是进行游戏的各项设定，包括操作方式、声音、画面等等，是个游戏就有这些东西，不废话了。

■ **CREDITS:** 观看游戏的制作人员列表，让我们向这些带给我们如此优秀作品的开发人员表示敬意吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

联网方式

本作的联网方式与普通联网游戏稍有不同，具体方法为（PS3/X360版本共通）：

1、选择NEW GAME或者CONTINUE进入游戏，选择好自己操作的人物；

2、进入NETWORK菜单后，在NETWORK SELECTION中选择"Xbox LIVE/PSN"（如果是局域网联机则选择'SYSTEM LINK'），在CO-OP SETTING中的三个选项分别为"NO LIMITS（随意与网络上任意玩家进行游戏）"、"INVITE ONLY（仅与受邀的玩家进行游戏）"和"ROGUE（不与任何玩家进行游戏）"，选定后再选择START GAME进行游戏；

3、如果选择的是"NO LIMITS"，那么将根据你的网络情况随时有玩家加入你的合作游戏；如果选择的是"INVITE ONLY"，那么进入游戏进程之后，再通过Xbox LIVE/PSN网络向好友发出游戏邀请，好友接到邀请后即可加入游戏，画面上会有提示"某某正在请求加入你的游戏进程"。这里要注意的是，好友加入游戏后并不是立刻进入游戏进程，要么你立刻按暂停选择RESTART重新开始这个关卡，要么就是等你打过这个关卡后，他们才会加入游戏。

4、如果是在主菜单中选择JOIN GAME，则会出现一个当前网络上正在进行的游戏列表，你可选择网络条件较好的游戏加入。

武器升级

本作的武器升级基本上是继承了四代的升级系统，具体在操作方式上进行了微调。在主菜单中选择ITEM MANAGEMENT，或者在每次游戏CONTINUE的时候，都会出现武器购买升级界面。在这个界面下，Organize是对当前所持有的武器和财宝进行买卖和升级；Buy是购买新的武器；Ready则是结束这个过程。

在Organize下，将光标移动到所需要升级的武器上，按RB/R1键打开升级界面，可对武器的三项主要性能进行升级，它们分别是："Firepower（武器威力）"、"Reload Speed（填弹速度）"、"Capacity（装弹量）"，升得越高，所花费的资金就越多，注意这个资金只能来自游戏中的财宝与金钱，不要与购买隐藏要素的点数搞混淆了。

除这三项之外，根据不同种类的武器，还会有额外的升级项目，例如一般的武器会提供"Critical %（提高爆头几率）"的升级，沙漠之鹰之类的武器会提供"Piercing（提高子弹穿透力）"的升级，狙击类武器会提供"Semi-Auto（允许多发射击）"和"Scope（增强瞄准镜）"的升级。总之将这些升级项目提升到最高是没有坏处的。

另外，手雷以及火箭筒之类的重型武器是不提供任何升级选项的。

通关之后的武器升级

通关之后，游戏会保存玩家通关时的武器及金钱，方便玩家继续二周目或是挑战更高难度。如果你在上一个周目将某件武器级别全部升满，那么在通关之后系统会提示你可以到BONUS FEATURES里用奖励点数来换取一把无限弹的该武器，之后在SPECIAL SETTING选项以及进入整备装备前的画面中把"INFINITE AMMO"选项调为"YES"就可以使用该武器随便开枪不用考虑弹药问题了。

本作一共为玩家提供了5大类可升级的武器，分别是手枪、霰弹枪、机枪、狙击步枪和.45大口径手枪，每种类别武器都有一把特别的武器，将这把武器的级别全部升满之后能够开启一把与之对应的新武器，对应的关系为：手枪系M92F→M93R（连发手枪）、霰弹枪系M37→Hydra（三管猎枪）、机枪系Vz61→加特林机关枪（克里斯专用）、狙击步枪系S75→长弓（谢娃专用）、大口径手枪系S&W M29→手炮。其中克里斯与谢娃各自专用的加特林机关枪和长弓均是默认无限弹药，购买价格为50000，而其余3把武器和其他普通武器一样为角色通用的可升级武器，升级费用不菲。

▲加特林机关枪为克里斯专用，子弹无限，威力巨大，最重要的是装备上去后绝对够气势！

■M93R

■手炮

■三管猎枪

■长弓

■加特林机关枪

通关追加要素

因为时间关系本次登出的隐藏要素并不完全，但已由编辑亲自验证无误

Normal 难度通关之后追加

- ■佣兵模式
- ■可在单机模式中使用谢娃
- ■克里斯与谢娃的第二套服装
- ■增加两个特殊的画面滤镜效果

Veteran 难度通关之后追加

- ■ Professinal 难度

成就／奖杯 完全列表

名称	成就	奖杯	要求
A Cut Above	15	铜	用小刀杀死5名敌人
A Friend in Need	15	铜	救援同伴HELP状态10次
All Dressed Up	30	银	买到所有的隐藏服装
Bad Blood	15	铜	与威斯克首次交战时伤害他一定次数
Badge of Honor	30	银	找到所有BSAA徽章
Baptism by Fire	15	铜	用油桶或气罐一次性炸死3名敌人
Be the Knife	60	银	用小刀划落射来的弓弩
Bull's-eye	15	铜	用长弓杀死30名敌兵
Cattle Prod	15	铜	用电击棒杀死30名敌兵
Completed Chapter 1 - 1	15	铜	在任意难度下完成关卡1-1
Completed Chapter 1 - 2	15	铜	在任意难度下完成关卡1-2
Completed Chapter 2 - 1	15	铜	在任意难度下完成关卡2-1
Completed Chapter 2 - 2	15	铜	在任意难度下完成关卡2-2
Completed Chapter 2 - 3	15	铜	在任意难度下完成关卡2-3
Completed Chapter 3 - 1	15	铜	在任意难度下完成关卡3-1
Completed Chapter 3 - 2	15	铜	在任意难度下完成关卡3-2
Completed Chapter 3 - 3	15	铜	在任意难度下完成关卡3-3
Completed Chapter 4 - 1	15	铜	在任意难度下完成关卡4-1
Completed Chapter 4 - 2	15	铜	在任意难度下完成关卡4-2
Completed Chapter 5 - 1	15	铜	在任意难度下完成关卡5-1
Completed Chapter 5 - 2	15	铜	在任意难度下完成关卡5-2
Completed Chapter 5 - 3	15	铜	在任意难度下完成关卡5-3
Completed Chapter 6 - 1	15	铜	在任意难度下完成关卡6-1
Completed Chapter 6 - 2	15	铜	在任意难度下完成关卡6-2
Completed Chapter 6 - 3	15	铜	在任意难度下完成关卡6-3
Crowd Control	15	铜	用加特林机关枪杀死30名敌兵
Drive By	30	银	用杀死司机的办法阻止武装卡车
Egg Hunt	15	铜	找到全部4种鸡蛋
Egg on Your Face	15	铜	用腐蛋杀死1名敌人
Exploding Heads	15	铜	完成20次爆头
Fireworks	15	铜	击中敌人手中的燃烧弹、雷管或手雷
Get Physical	15	铜	用物理攻击杀死20名敌兵
Go into the Light	15	铜	用闪光弹同时杀死2名敌兵
Heart Stopper	15	铜	用刀插入心脏的方式杀死舔食者
Lead Aspirin	30	银	在敌人跳跃到空中的时候将其爆头
Lifeguard	15	铜	救援同伴DYING状态10次
Masters of Removing	15	铜	合作拯救吉尔
Meat Shower	15	铜	用手雷等投掷爆炸型武器一次性炸死3名敌人
Recruit	15	铜	在Amateur难度下通关
Ride the Lightning	15	铜	用变压器电死一名敌人
Soldier	15	铜	在Normal难度下通关
Stockpile	30	银	收集所有的武器
Stop, Drop, & Roll	15	铜	引燃油桶一次性烧死3名敌人
Take It to the Max	30	银	将所有武器升到满级
The Works	15	铜	与同伴合作完成一次最大连击
They Belong in a Museum	30	银	收集所有的财宝
They're ACTION Figures!	30	银	收集所有的扭蛋
Veteran	30	银	在Veteran难度下通关
War Hero	70	金	在Professinal难度下通关
Who Do You Trust?	30	银	当两人分开行动的时候成功掩护对方不受伤害

注：PS3版在拿到所有奖杯后还可获得一个白银奖杯

当年在《HALO3》、《COD4》和《GTA IV》发售的时候，我都曾说要和游戏一并购入次世代+大液晶，结果我都食言了；当《BIO5》发售的时候，编辑部已经没有人相信我了，但是我用事实给了他们每个人一个响亮的耳光！

www.plumbook.cn

克里斯的宿命之战

本流程攻略以单机普通难度为准

Chapter 1-1 Civilian Chechpoint 检问所

在这座肮脏乱差的集市随便走走便可，这里的"人们"流露出极不友善的眼神。来到街道尽头的小屋内，克里斯和谢娃与包头男子对话后获得装备。对话后直接朝着地图亮点方向走去，在途中会遇到"尸变"事件。干掉变异男子后从房间的窗户跳下。再往前走几步后又会触发暴民围攻的剧情。由于现在武器装备太少，所以完全不必迎战，克里斯与谢娃赶紧逃向前方的小屋。两人合力踢开铁门从地面的洞口跳下，坑道内的老鼠可以射杀并获得一些钱财。从坑道爬上来后开门出去，此阶段完毕。

接下来就是试玩版的斧男关卡，大家应该再熟悉不过了。在屋内屋外搜刮一番，进屋干掉一波敌人后就会出现短小的动画，接下来斧男登场。斧男的弱点是头部，用普通手枪耐心瞄准它头部连续射击就能将它打成瘫痪状态，接下来上前给一个勾拳，期间还可以配合场地射落下来的变压器和油桶，以及捡到的手雷不停招呼斧男，如此反复就可以将它干掉。其实不打倒斧男也无所谓，只要撑过一段时间自然会有剧情发生，然后顺利通过这里。战斗完毕后整个场地内所有物品将会消失，所以在战斗中道具能捡就多捡点。

Chapter 1-2 Public Assembly 集会场

这时场地前方水沟内有道具可取得，通过地图指示来大铁门处通过。来到新区域，不走多远就能看到一个断裂的铁梯，克里斯帮助谢娃上楼后发现这里封闭的窗口无法进入，房间内有一把钥匙。暂时不用理睬，继续前进便是。前方还会遇到一个断裂的梯子，把谢娃送上去后就能获得Old Building Key。这一带都是破旧的两层小楼，接下来再没有什么特别道具了。前方从一处楼梯上去发现门被锁上了。不要急，入口就是楼下一扇不起眼的铁门，从这里可以进入这栋房间，里面有一些比较好的道具。继续前行，双人踢开铁门就会发生剧情。看完剧情调出地图，这时地图上会显示一把钥匙标记的房屋，在这里就能使用Old Buliding Key，在房屋内能捡到一把霰弹枪（Ithaca M37）。出房间，由楼梯来到2楼，又发生一段金发女变异剧情。干掉这个已经无药可救的女人后，下楼再干掉几个暴民从地图上红门就可以离开。读盘过后来到一处到处流淌黑色液体的房子。房屋2楼有宝箱可取。踢门进去后发现Alpha小队全体覆灭后，出门乘坐电梯离开。

BOSS 触手怪

通过狭窄的走道，前方一扇门需要钥匙才能开启。在左侧房间的一具尸体上就能获得钥匙。拿到钥匙后回去开门，这时BOSS出现了。立刻返回刚才的房间，利用四周的大氧气瓶可以对BOSS造成伤害，然而给予BOSS致命打击的方法就是房间内充满火焰喷枪的燃烧室。将BOSS引入这个燃烧室后，用大威力武器射击它身上黄色要害，将其打成瘫痪状态后会出现特别动画，然后离开启动外面的机关，点燃火焰喷射装置，这样BOSS就能完全被消灭掉。战斗结束去开门乘坐电梯离开这里。

第一章小结

第一章基本上可以算是游戏的热身关卡，特别是1-1的初期完全就是为新玩家适应操作而存在的。在试玩版中被斩首的头巾男作为克里斯与谢娃的后援，为他们提供了一些必要的装备，但不幸的是很快他就被敌人识破，1-1的最后部分就是试玩版提供的第一个场景；1-2中那个有"开花特写"的女性在游戏宣传初期曾被称为是"神秘新角色"，没想到到头来还是一个死跑龙套的。克里斯与谢娃找到Alpha小队的时候，小队已经因为受到袭击而被全灭，小队长在临死前提到一个叫"艾尔文"的家伙，于是克里斯决定把这条线索跟下去。与《生化危机4》类似，本作的第一章节同样采用"村庄"作为开篇，破败不堪但却很有生活气息的贫民窟在Capcom强大的美工支持下表现得非常到位。1-1中与敌人的第一次遭遇采用的是与《生化危机5》4年前最初公开的第一段预告影像相同的表现手法，也算是游戏的一个小彩蛋吧。

Chapter 2-1 Storage Facility 仓库

搜刮完房间内的道具就可以离开这个仓库了。在仓库内能获得一把MP5，这是谢娃一段时间内的主要武器。离开仓库来到集装箱地带，前进不远就会遇到新敌人——变异野狗。对付它们现在用霰弹枪最合适。走出集装箱地区，黑黝黝的新敌人，肥胖剽悍的大叔就出现了。它的攻击方式主要是拳头挥舞，用霰弹枪射击它时，大叔还会防御。对付它的办法就是射击脚部，然后再上前去挥拳近战，或者直接用霰弹枪射击他的身体，等大叔防御时上前就是一拳。其实爬到集装箱上方，居高临下射击敌人在这里比较奏效。大叔和变异野狗不会轻易跳上来攻击克里斯和谢娃，即使它们跳上来也容易躲避。战斗结束后两人合力推动铁门离开。面对桥上冲过来的疯狂卡车时，只要射击桥上的油桶引起爆炸便可让卡车倾覆。从前方的楼梯下去来到下水道，射杀完里面的数条变异野狗后，从前方铁门就能离开这里。

来到沿海的小镇上后，打破一处被铁锁锁住的门后，进去可以看见一具尸体被吊在房间内，射击尸体上的钥匙可得到一把Port key，它用来打开对面栈桥的铁门。这时黑黝黝的大叔又出现了，和它迂回战斗吧。从前方栈桥走过去，这时会有直升机前来支援克里斯他们。战斗完毕后，可以在前方屋子内得到一把狙击枪（S75）。

出门后来到棚屋区。这里就是试玩版第二个关卡。大家也已经烂熟了。一路上有不少手雷，这个是对付电锯男的好武器。一路上并没有关键的机关，当谢娃和克里斯分头行动后，谢娃需要前去为对面楼上的克里斯打开铁门。与电锯男的战斗比较简单，射击电锯男的头部就可以造成它暂时的瘫痪，然后还是上前给它一重拳。如果再配合上场内道具或者手雷可以轻易干掉电锯男。打倒电锯男后从它身上得到Guard's Key就能开门离开这里。来到空旷的广场就是克里斯与谢娃上演的一场QTE战役，玩家们权当电影欣赏好了。

Chapter 2-2 Train Station 火车站

来到废弃火车站处会遇到一大群野狗，其实不用和它们战斗，只要跑到前方的台阶处，从这里爬上车厢就可以躲过野狗的攻击。从电梯下来，克里斯与谢娃两人来到了地下矿道内。矿道内的地形其实并不复杂，顺着走便可以通过。来到一处机关前，先让谢娃扭动扳手打开铁门，然后克里斯通过后搬动矿井内的机关让谢娃通过便可。沿路爬向顶部乘坐电梯就能离开这里。

来到坑道外，进屋发生剧情后，出门就开始了一段山道战役。本阶段一开始敌人就会占据一挺重机枪向我方扫射。应该利用狙击枪干掉把持重机枪的敌人后迅速前进，因为如果磨一下的话重机枪又会被其他敌人占据对我方造成威胁。通过这一区域后会遇到手持炸药的一群不要命的敌人，它们会利用居高临下的优势向克里斯投掷炸药。加之该处需要和谢娃分头行动一段时间，炸药很可能对傻乎乎的谢娃造成伤害，所以这里需要小心对付。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

我曾经在过年的时候偷偷许下一个愿望，那就是在《生化危机5》发售之前辞职，以便能更好地享受这个游戏……显然，这个愿望至今还没有实现（自己汗一个先—_—bbb），但也由此可见本作对我的杀伤力有多大（再汗一个—_—bbb）。

BOSS 巨型蝙蝠

这个 BOSS 具有飞翔和地面爬行的能力，最难缠的一点就是它的弱点只在腹部内侧的柔软区域，攻击其他地方没有什么效果。在场地中可以捡到不少地雷，这是对方这个怪物最好的武器。当怪物下地时会尾随追赶过来，这时立刻埋下地雷很可能就炸翻 BOSS，然后上去用大威力武器射击它的腹部。该 BOSS 皮糙肉厚，需要克里斯和谢娃两人耗费不少的弹药方能解决。

Chapter 2-3 Savanna 大草原

本关可以说没有什么技术含量，完全可以看成是一个"轨道"游戏。只要不要盲目胡乱射击导致枪械过热，敌人基本上造成不了太大的威胁。

BOSS 巨人

没想到 5 代中巨人就以这样的方式参加战斗，克里斯只需要疯狂地扫射巨人身体，待寄生体爆出来后将其一一扫射干净就能消灭这位可怜的巨人。

第二章小结

第二章前半段场景相比第一章来说要"朴素"很多，但玩到后面才发现这似乎是在与后面黄昏时分的美景做对比而进行铺垫；2-1 后半段是试玩版中的第二个场景，有经验的玩家相信都会让克里斯去拿那把狙击枪吧。丧尸犬以及一种很壮的大黑胖子是本章的两种新敌人，他们的共同特点就是比我们想像中的要大一号。第二章的特色就是矿山部分让我们真正了解了《生化危机 5》在环境表现力上的进化之处，而且每一小节都设计了一场 Boss 战，不过期待与预告片中长胡子的巨人来一场恶战的玩家可能会有些失望，因为这场游戏中惟一的"巨人之战"竟然做成了一个光枪射击游戏。第二章的 QTE 部分明显增多，特别是 2-1 最后部分的剧情动画 +QTE 制作得非常精彩，应当算是整个游戏前半段的一个小高潮了；第二章的剧情几乎没有什么推进，惟一有价值的情报出现在 2-3 的末尾，那就是当克里斯得知吉尔还活着，便义无所顾要找到她。

Chapter 3-1 Marshlands 大湿原

下船后，在岸上得到野兽石板（Beast Slate），火堆旁躺着 BSAA 队员的尸体，他的 PDA 上显示着一份未发出的报告，左边的木像和右边的围栏上都有宝石。

战斗指南

这个区域的敌人都是被感染的土著居民，他们的行动速度比之前的村民高了一个等级，倒地的硬直时间也很短，有时候刚倒下就会一个鲤鱼打挺站起来，因为大多成群出现，使用燃烧弹、手雷、霰弹枪等范围武器效果不错。另外场景中的火台是可以踢到的，效果几乎与一个燃烧弹相似，可以多加利用。

开船者的操作		
R1	RT	油门
L1	LT	减速／倒开
L1＋×	RT+A	加速

上船按着地图提示到地图左边（西）的码头上岸，前方的门需要 4 块石板才能打开，在门旁边取得石板位置地图（Slate Map），之后 PDA 的地图上会显示出三个红色叉子，表示其他三块石板的位置，可以以任意顺序到以下三个地点分别取得三块石板：

一、左下角（西南）区域

通过细长水路来到水上小屋前，沿着惟一一条路绕一圈才能找到登岸处。

在水上小屋内消灭不少的敌人，在红叉地方取得战士石板（Warrior Slate）。

上船离开时，进来的门会升起栅栏，谢娃会射击忽然冒出来的远程射箭的敌人，这时候克里斯要降低船速，让谢娃更容易射击，他消灭几个敌人后栅栏会打开，不用恋战，水道中站着的敌人可以直接用船撞死，撞不到的也用不着刻意杀死，走为上策。

二、右边（东）区域

这里下船后需要两人亲自下水才能到达目的地。水中的鳄鱼能一击毙命，看见水花就举起霰弹枪射击吧。其实有比较安全的路线，进来后沿着左边的围墙绕大圈前行，遇到鳄鱼的几率会很小，只要消灭必经的入口处的一只即可。在尽头上楼后得到鹰石板。

三、上方（北）区域

下船后搜刮道具、获得萨满石板，会有不少敌人冲出来，全部消灭后撤离。

Chapter 3-2 Execution Ground 处刑场

杀光所有敌人后，桥会被吊起。调查中央的机关，谢娃会要求留下来转动曲轴，控制克里斯到南边地图上用虚线画出长方形的地方登上木筏，谢娃会转动机关引导克里斯前行。途中会有鳄鱼冲出，QTE 躲避。从另外一个地图上显示虚线长方形的地方上岸，踢动开关放下吊桥。拿掉木头门栓打开反锁的门，通过吊桥进入化工厂。

这里地形有些乱，目的地前的通路有两处喷火装置阻挡暂时无法通过。场景内一共有两个牵引绳索及其控制开关、两个分别控制单一喷火装置的红色转盘。分别拉动牵引绳索开关将把手弄过来之后，抓着把手滑到红色转盘前，每转动一个转盘就会出现一个电锯男，同伴会被强制拉到身边协力消灭他。

遇到约什，在他修理电梯控制面板的时候保护他不被蜂拥而至的敌人伤害。一定时间后电梯到达，不要理睬众多的敌人，直接上 2 楼。这里需要继续在他操作控制面板的时候保护他，期间会有一个电锯男，这里地形狭窄，想要将他打死不太容易，因为要等待的时间不是非常长，所以对着电锯男过来的路射击，拖延其行进速度，等开门后立刻逃跑即可。

▲谢娃转动曲轴，克里斯乘木筏通过。

出来到码头，见到艾尔文和黑衣人，化工厂会在 2 分钟内爆炸，要在时间限制内逃离。约什在码头的另外一边找到了一艘船，克里斯和谢娃需要突破数十个敌人的围追堵截登上小船才能安全离开。这里可以使用霰弹枪等高击倒率的范围攻击武器开路，敌人到地后也不要恋战，走为上策。需要注意的是必经之路上有两个陷阱炸弹，用手枪打爆再前进吧。

话梅杂志&3DM-SMV

"打得过就打，打不过就跑，为了节省子弹打得过也要跑！"是历代《生化危机》的至理名言，但是在子弹高掉落率和杀敌数关系到通关评价的《生化危机5》中只要你技术好，敌人多打也无妨。

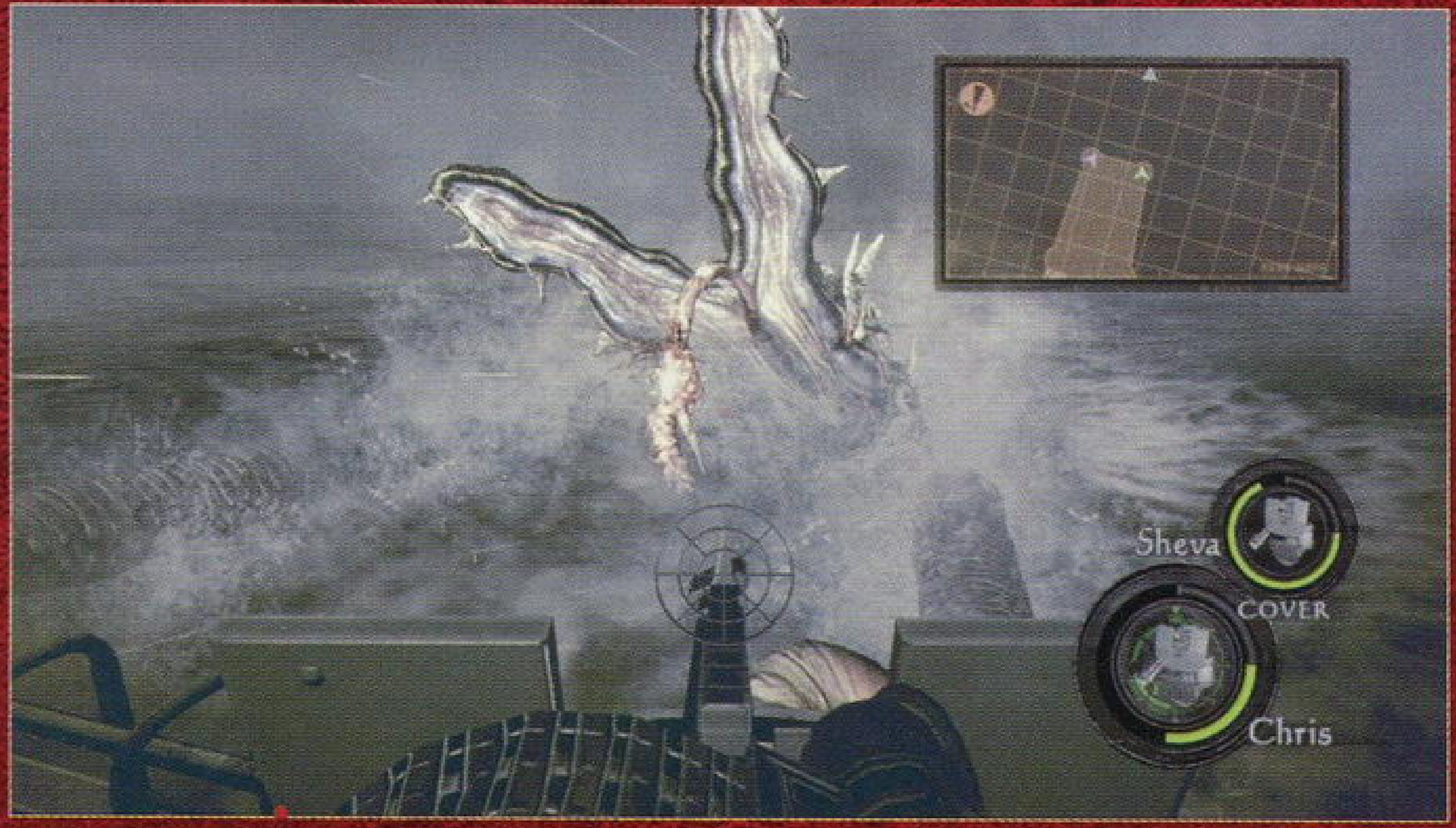
Chapter 3-3 Oil-Field 油田

坐船逃离，打倒两边船上的敌人，优先解决扔燃烧瓶的家伙。一路上会有非常多的爆炸物（红色）可以打爆，多多利用它们消灭敌人。前进过程中还会先后遇到两道挡住去路的紧闭的大门，需要两人上岸拉动开关开门（第一道是单人开关，第二道需要两人同时拉动开关），开门后才能回到船上继续前进。上岸开门的时候注意上层使用重机枪的敌人，可以通过躲在掩体后面等其攻击间歇远程狙击，或打掉其头顶的高压变压器直接将其砸死。行进过程中要注意QTE躲避横着的管道。

BOSS 艾尔文

冲出包围后见到艾尔文开的船，过场动画后两人站在船上对付变身的艾尔文。

这场BOSS战主要使用船四个角上的重机枪和重炮，如果你是单人游戏的话，首先按B键（〇键）让谢娃使用一挺重机枪，它会帮你不少忙。之后要看水花判断BOSS的位置，选择较近的地方站位，攻击其露出的弱点，可以造成极大伤害。BOSS在船两侧时会露出球形的核心，用船尾的重炮攻击比较有效；BOSS在正前方出现时会露出艾尔文的本体，用前方的重机枪攻击。如果BOSS浮出水面却没有露出弱点，而是伸出几条触手的话，使用重机枪扫射触手，受到一定伤害时会缩回去。另外BOSS的攻击大多可以通过QTE躲避，总体说是场比较轻松的BOSS战。

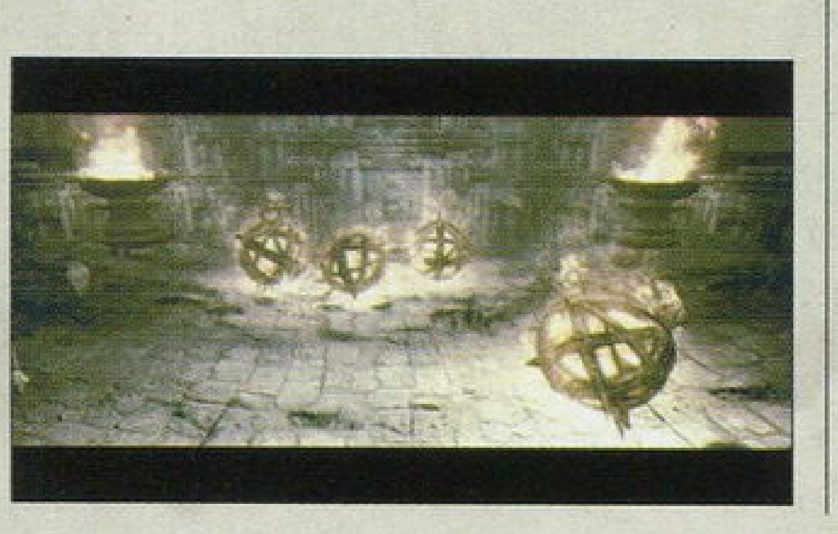


第三章小结

从第三章开始，游戏的编剧终于高抬贵手让克里斯进行了一些非常有价值的回忆，几个镜头的快速闪回交待了吉尔是为何“死”的，这段发生在《生化危机4》与《生化危机5》之间的故事看上去与去年推出的《生化危机 安布雷拉历代记》有所关联，吉尔与克里斯一起加入了BSAA组织，在与威斯克的较量中，吉尔为了救克里斯而与威斯克一起坠下山崖。第三章的关键字是“水”，场景变成了原始部落，敌人也换成了很有风情的土著，特别是他们躲子弹的下腰动作，非常有趣。鳄鱼并不如想象中那么凶猛，但在水中行动时还是要注意不要被它当成晚餐。当克里斯与谢娃乘船追上艾尔文之后，不甘心失败的艾尔文为自己注射了新型的寄生虫病毒，看上去这种寄生虫病毒是《生化危机4》中那种远古寄生虫的改良版本，威力更大。当艾尔文被打败之后，克里斯隐约觉得这件事情背后似乎有什么人在操纵……

Chapter 4-1 Caves 洞穴

先要经过长长的山洞，地底会钻出非常多的蜘蛛，可以直接无视它们向着目的地跑，如果要消灭它们可以用MP5扫射（如果是单人游戏，可以看着谢娃用MP5非常精准的射杀蜘蛛，自己站在旁边放两枪帮帮忙就好）。之后来到宽广的地下大厅，站在第一个向下的楼梯上先不要跳下去，向左（北）看，大厅中间巨大的水晶石下面的墙壁上有圆盘。



来到底层，两人被强行分开行动，谢娃掩护，克里斯上到二楼两人汇合。到达北方的黄色目的地，推开箱子会掉到下层十字路的交点处，消灭从四个方向冲上来的敌人，拿其三个角落里宝箱中的宝石，出来到一个比较空旷的大厅。消灭几个盾牌兵，继续向前走会有数个火球滚下来，不过因为火球速度慢，还是比较容易躲避的。这里两人要跑到中央，一起推转杆开关，打开北边的门，但是门是在缓缓关闭的，这时要控制一个人快速跑过去，按X键（□键）穿过石门，踩下地上的踏板开关，这样不仅可以彻底打开石门，而且还能阻止火球再次出现。

继续向前，在走廊里踩到陷阱机关，QTE逃跑，这里要不停地按A键跑，中途需要按X键跳过两个断崖，最后按RT+LT爬上来，千钧一发之刻通过即将落地的石门。之后两人同时拉下开关出现楼梯，从楼梯走出之后来到一个由楼梯在中央组成十字形的方形场景，十字将场景分为四个方块，这里需要两人同时拉动开关调整楼梯的升降到达第3层，注意正1层西边的碎石上有放着榴弹枪的箱子，务必取得武器！

拉动开关的步骤其实比较简单，因为同一时间内只有一个开关可以拉动，拉动后只有一条通路可以前行并抵达另一个开关。总共分以下几步：

1、在西北方的角落里有两个被墙隔开的开关（青色石像的两只手提着骷髅），两人一人拉一个，之后石像后退得到宝石，向西的楼梯升起。
2、顺着刚升起的楼梯到2层，拉正前的开关，楼梯布局再次变化。
3、沿着惟一一条路走，拉动正北的开关。
4、先到下层东北的方块内，消灭大量敌人，然后两人分别拉东北角1层和2层的两个开关。
5、拉动西南的开关，通往3层的楼梯终于接好。

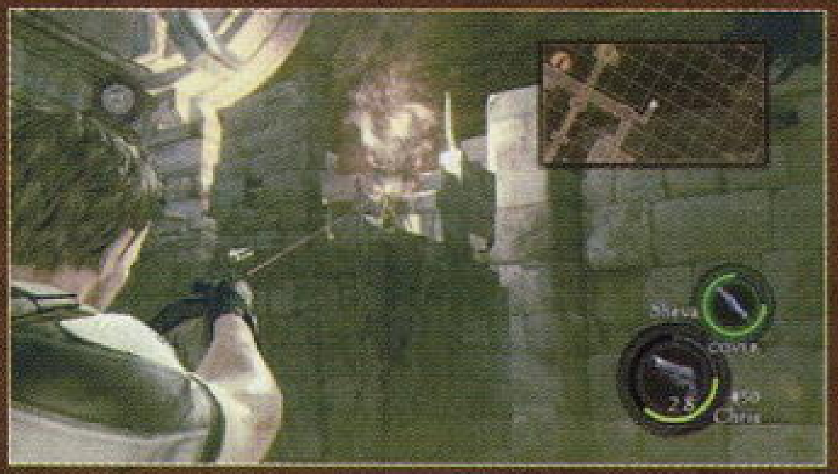
BOSS 再战蝙蝠

蝙蝠BOSS再次出现，将一个地雷放地上，他经过的时候用手枪引爆，侧身跑到他的一侧，用霰弹枪攻击其尾部内侧红色的部分，可以造成超高伤害。这次它的血不多，这样一回合之后补两枪即可结束战斗。之后前往3层，进门过关。

Chapter 4-2 Worship Area 神殿

正前方的门需要放入三个圆形徽章才能打开。敌人会用石像聚集太阳光放出火焰，在几条主要的通路上前进时要格外小心，走两步就要到墙壁凹进去的地方躲开火焰，一个人玩的时候也不用太在意谢娃，她一般都会很小心地前进，进本不会被烧到。

值得注意的是，只要将控制石像的敌人杀死就不会再有火焰出现：站在东北角的尽头有角度可以将右边控制石像的敌人杀死；西北区域克里斯可以到达的走廊尽头处有角度可以将左边控制石像的敌人杀死。



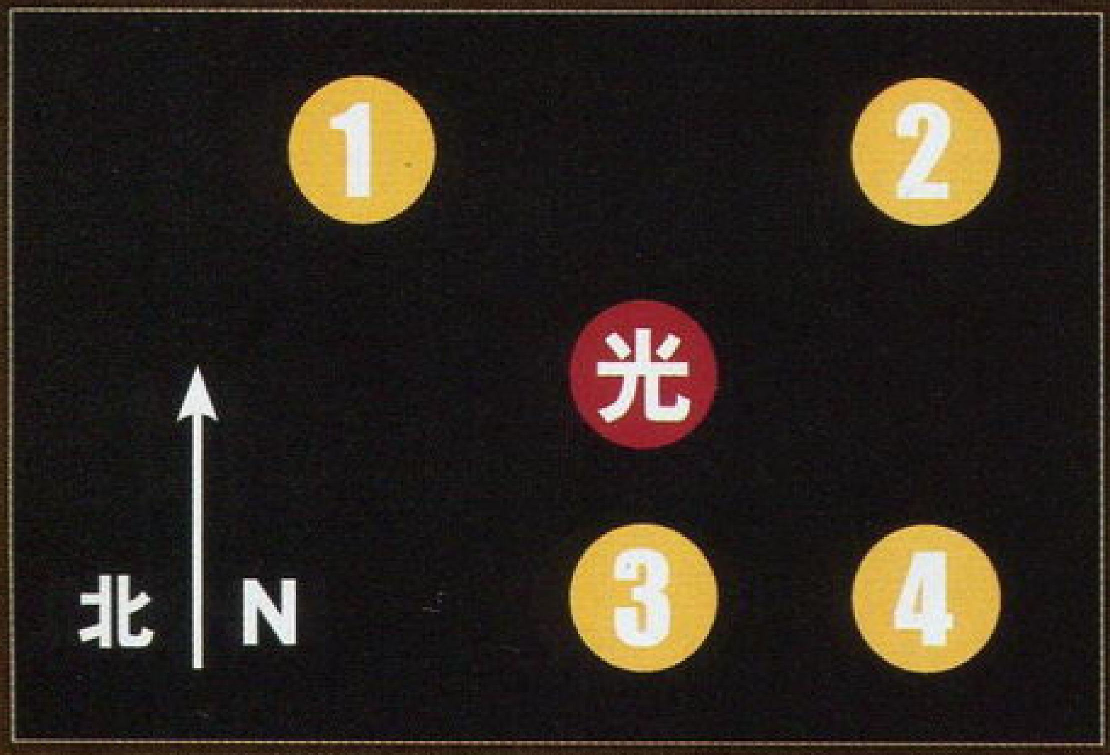
▲射杀两个控制石像的敌人，之后不用在担心火焰了。

在西南区域得到海洋徽章（Sea Emblem）；在东南区域得到大地徽章（Earth Emblem）；在西北区域让谢娃自己跳过去取得天空徽章（Sky Emblem）。将三个勋章放在门上打开大门，一路前行来到较为经典的反射光线谜题。中间的石像从露天的穹顶引下阳光，每个转盘都可以90度反射，如果角色碰到光线就会挂掉。站在转盘的背面按住LT再推动左摇杆就可以转动转盘，需要注意的是，这时左摇杆控制的不是人物的移动方向，而是转盘将要旋转的方向（和人物移动方向是相反的），往左推是逆时针转，往右推是顺时针转。谜题的要求是让光线聚集在另外一个光盘上。

话梅杂志&3DM-SMV

和朋友合作闯关的战略战术都更加强大不假，但是AI控制的傻乎乎的同伴有时候也会发挥意想不到的作用，帮助解谜、提示场景中的重要道具、大声喊出BOSS弱点等等，都是游戏AI才能做出来的“好事”！

第一层	第二层	第三层



注：编号的圆形标记代表转盘，“光”代表光源。

第一层

将 2 号逆时针转 180 度让光线指向东，这样就不会因为转 1 号时被光线烧死；

1 号逆时针转 90 度；

2 号顺时针转 180 回到原来的角度。

光线聚集在西北的光盘上，站在光盘旁边按 B 键，等另外一个同伴过来后，降到下层。

第二层

4 号顺时针转 90 度；

2 号逆时针转 90 度；

站在光路之外踢开两个阻挡光线的柱子，光路顺通，谜题解开。

第三层

中间的宝箱内是空的，打开之后会招来不少的蜘蛛。不过触发这个陷阱也不错，打死蜘蛛之后会得到不少弹药。最北边的小房间内，进门门口上方有圆盘。

这里要把光线通过走廊聚集在正南方的光盘上。

4 号逆时针 90 度　1 号顺时针 90 度

3 号顺时针 90 度　2 号顺时针 180 度

到南方光盘旁下降到地下花园，本章结束。

第四章小结

第四章的主题是“揭秘”和“解谜”，“揭秘”是针对剧情而言，威斯克终于正式在游戏中出场，而在身旁的那个名叫艾克塞拉的女人似乎已经把自己的命运押在了威斯克身上——系列的老玩家当然都知道给予威斯克这种人“信任”会有什么后果；“解谜”是针对游戏本身而言，作为一个以动作冒险起家的游戏系列，如果没有一点点像那么回事的谜题实在是有些说不过去，而发生在“遗迹”的第四章显然就是设计各种稀奇古怪谜题机关的最好平台。虽然在 4-1 的一开始就可以看到遗迹的全貌，但要实际身陷其中才知道这里到底有多大！如果对比《生化危机 4》的流程，第四章的风格有些类似于《生化危机 4》的城堡与矿山关卡之间，以数量取胜的敌人会让你一不小心就弹尽粮绝。在第四章的最后，克里斯与谢娃来到了一个地底庭院，在这里克里斯居然发现了安布雷拉那熟悉的红白伞标志……

Chapter 5-1 Underground Garden 地底庭园

开始后先不要急着向目标地前进，转身可以看到入口处上方的山壁上有 1 个红宝石，花坛左侧的道路尽头管道旁可以找到 1 个 Jewel beetle（以目标方向为前方）。收集完毕之后从前方的通道进入基地。

进入基地后左侧的档案室可以补充一些弹药，打开电脑电源开可以查看一些安布雷拉残留下来的档案。穿过栽培室后的通道残留着大量的血迹，看来附近潜伏着凶残的敌人。进入阀门后的房间将屋内的开关拉下打开闸门露出玻璃墙，破坏玻璃走到关着变异动物的牢笼前方就可以与我们的老对手舔食者交战了，它们的攻击力不算高，同伴被它的舌头缠住和被它压在身体下即使根据提示按键摆脱即可。消灭完舔食者打开阀门前方的通道右侧的房间里有 1 把 AK-74（左侧下方的保险柜里有金条），注意提前留出位置。

到达上层拉下通道中的开关与同伴合力打开前方的闸门，接下来会一下子从两侧的玻璃墙中涌出大量的舔食者，尽量换上大威力的武器合理利用两侧的房间与它们周旋，被挤在角落的话十分危险，在周旋的同时还要留意不要让同伴落单。（如果不想战斗的话可以放慢脚步不引发舔食者的注意通过）在等待电梯的过程中通道里会冲出大量舔食者，使用燃烧弹可以暂缓它们逼近的速度，不想战斗的话电梯一来就赶快离开吧。

BOSS 变异蜘蛛

欣赏动画的时候不要走神，巨大蜘蛛登场后会有 QTE。战斗开始后不要距离 BOSS 太近，绕到中央电脑的后方射击它支撑腿部的红色部分，对其腿部造成一定伤害之后它就会失去平衡而跌落在中央平台上，此时要抓紧时间上前攻击它的嘴部（装备手雷靠近会出现 QTE）。当蜘蛛起身后立刻绕到中央电脑的后方重复以上的步骤即可。几个回合之后 BOSS 会放出飞在空中的怪物，将小怪消灭后可以获得一些弹药。BOSS 体力不多的时候行动速度会加快，而且还会拍击平台给我们造成一段时间的硬直，只要起身后立刻跑开就没有危险。

话梅杂志&3DM-SMV

使用吉尔可能是很多玩家的梦想，这个梦想在佣兵模式中得以实现。吉尔（BSAA作战服版）曾在克里斯回忆的剧情动画中出现过，让人不由得对她在BSAA时的故事产生兴趣，值得一提的是这个版本吉尔头发还是当年的深棕色。

Chapter 5-2 Experimental Facility 实验设施

本关开始会出现拿着枪械的敌人，而且他们还会使用翻滚开躲避我们的攻击，可以通过他们枪械辅助瞄准线开判断是否被敌人盯上（地方的瞄准线为绿色），我们可以利用场景中的掩体来躲避他们的射击并寻找机会还击，戴头盔的敌人可以射击他的腿部在其硬直的时间上前使用近身格斗技。

进入合力才能开启的闸门后会遭遇大量的敌人，可以向场景中的罐子射击引起爆破来节省弹药，解决完场景中的敌人后乘电梯向上方进发。在狭窄的通道解决完一批舔食者之后，到达有传送带的厂房之内，惊动敌人之后会出现大批援军，由于该场景比较空旷，可躲避的地方叫上所以要格外小心拿着枪的敌人在远处对我们射击。站在上方爆破罐旁的敌人会不断地扔闪光弹，对濒死状态下的我方威胁很大，应该优先射击爆破罐送他归西。将敌人清理干净之后从另一侧的尽头爬上传送带逆向即可到达上方和同伴合体踢开铁门。

跳上传送爆破罐的传送带，建议逆行时走传送带中间，这样就不会受传送带影响。踏上传送带之后可以利用爆破罐来炸死他们，但是注意不要让敌人攻击到爆破罐炸到自己。到达另一侧拉下开关闭传送带之后下楼梯可以找到新枪 SIG 556，下层的传送带因为没有电源暂时无法启动。

与同伴合力拉下前方的机关开启传送带的电源之后，在沿路返回的过程中会遭遇新敌人。这个像异形一样的家伙攻击力非常高，攻击不得法的话很难打，使用散弹枪将其击倒后再靠近猛攻弱点的话就能够大大提高效率。启动传送带之后跳下，沿着传送带逆行的时候要小心绕过躺在地下的怪物，他们会突然蹿起抱住我们（可以在传送带上捡到宝物）。

BOSS 触手怪

这个恶心的家伙是我们之前对付过的 BOSS 的进化形态，不过火焰效果的攻击依然对其有特效。战斗开始后可以围绕着场地边退边射击它手臂的弱点，当期经过场景中的爆破罐时马上射击罐子利用爆炸性能够给它造成不小的伤害。小心与其周旋一定时间后，场景的火焰喷射器便会准备完毕，如果玩家是单机的话可以选择让电脑或自己背上火焰喷射器，对准 BOSS 喷射一段时间便会使其弱点暴露出来，抓紧时间对准弱点猛攻即可。当火焰喷射器没有能量时就需要将其放回原处补充能量，等到绿灯再次亮起才能使用。BOSS 伸出触手向我们攻击时会有 QTE 提示，注意回避。BOSS 手臂虽然会再生，但是在再生前的行动比较缓慢，可以利用这个时机使用火焰喷射器猛攻。战斗中 BOSS 会分解消失然后再从地面钻出，只要观察地面的触手即可知道它出现的位置，不难回避。

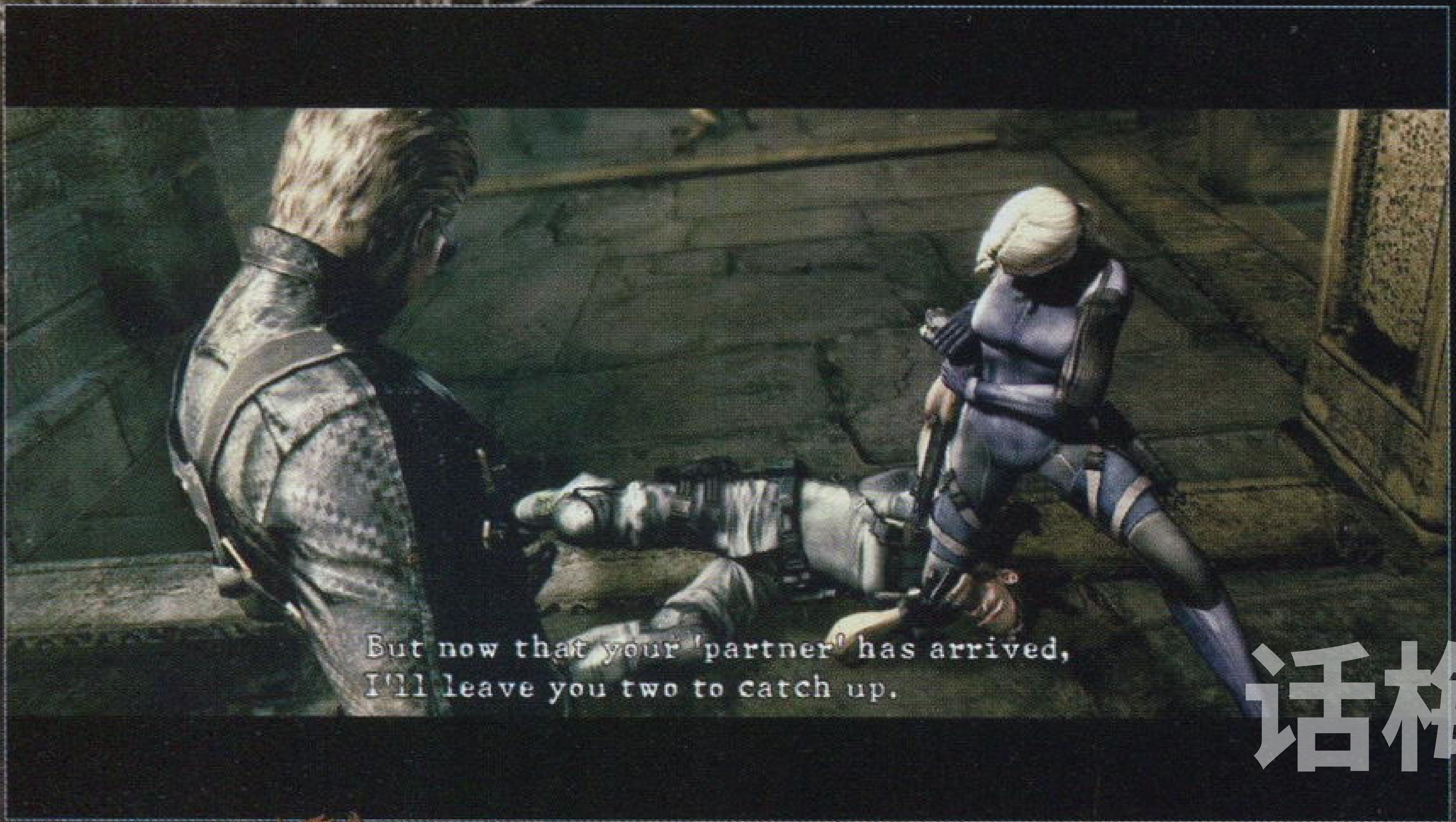
Chapter 5-3 Uroboros Research Facility 研究设施

击败恶心的触手怪之后从打开的房门走出，爬上梯子走目标地外的岔路在前方的房间内可以找到一些弹药，房间中的保险柜里还可以获得宝石。在沾满了黏液的通道上利用道路两旁的铁板作掩护一边消灭敌人一边前进，途中出现的“异形”敌人依旧使用将其击倒后猛攻弱点的套路搞定。在目标地旁的小屋内可以找到新的狙击枪“H&K PSG-1”，拉下该房间内的开关便能够启动电源。出房间后会再遇到 1 个“异形”，战斗中需注意不要距离它太近。到达目的地时远处的敌人会乘坐移动移动平台向我们靠近，射爆敌人身上的手雷即可在他们没靠近之前将其消灭。

接下来可以选择自己或让同伴乘坐平台移动到对面（建议单机玩家选择亲自过去，接下来要遭到敌人的围攻，电脑控制的同伴很容易被打死），将敌人清理干净之后就可以拉下开关将对面的同伴接回来。与同伴会合之后对面的屋子中跑出的敌人比较难缠，其中既有火箭筒兵，又有死亡之后会自爆的敌人，建议躲在铁板后用狙击枪将火箭筒兵清理干净之后再进攻，消灭敌人之后在控制室可以找到宝物。

在升降机转动上升的过程敌人会出现企图阻止克里斯和谢娃，由于平台在不停转动，所以会给我们瞄准带来困难，建议不要把狙击枪的倍数开得过大，否则视点会转动得过快不利于瞄准。

升降机到达最上方之后前进不就就可以到达一处工地，先将房屋后方的电源打开，然后选择自己还是同伴乘升降机到上层，这里同样建议玩家亲自上去，但是上去之前要最好确保同伴手中持有狙击枪（可以在舔食者爬上来之前快速进入房间）。解决掉了大量的舔食者将挡道的箱子推倒下方，从缺口跳到下方屋子的屋顶，进入屋中拉动开关将吊桥放下（吊桥前方的山洞上方有颗钻石）。



BOSS 吉尔 & 威斯克

威斯克和吉尔的实力非常强劲，我方的攻击很难命中他们，虽然可以采取一人吸引威斯克注意另一人偷袭的战术攻击他，但是这么做危险系数太高，很容易造成两败俱伤。还有一种比较安全的打法就是战斗开始一段时间后会发生克里斯被威斯克踢到走廊里的事件，事件过后躲进 2 楼等待吉尔落单后绕到她的后方根据提示抓住她，然后连续按键等待同伴上来使用投技。（二楼与同伴合力打开石棺可以找到 1 把沙鹰）

如此几个回合就会发生剧情，此后威斯克脱离，克里斯和谢娃只需对付吉尔一人即可。同吉尔的战斗就简单多了，这场战斗惟一考验的就是玩家按键的速度和持久力了……按照刚才的套路靠近吉尔抓住她，然后根据提示把她身上的装置拔下来。反复几个回合即可结束战斗。

话梅杂志&3DM·SMV

相信有很多玩家都没有机会尝试双打的乐趣，在此给单机游戏玩家一些小小的建议：觉得电脑控制的同伴太浪费弹药的话，可以只给她装备1把机枪，她使用机枪时倒是颇为节约，更重要的就是机枪子弹一拣就是几十发。

第五章小结

第五章那超现实的生物兵器工厂与第四章的破石头形成了鲜明的对比，来自《生化危机 安布雷拉历代记》场景概念的第五章拥有很强的科技感，老朋友“舔食者”的出现也在向玩家暗示这里与《生化危机2》的关联——《生化危机2》里G病毒的制造者威廉博士曾是威斯克在安布雷拉的同事，威斯克掌握舔食者的生产技术也是再正常不过的事；一心想找到吉尔的克里斯表现得有些急于求成，而他发现应该装有吉尔“尸体”的培养皿里空空如也的时候，似乎是暗暗松了一口气……第五章的高潮是威斯克＋吉尔VS.克里斯＋谢娃，受到威斯克寄生虫控制的吉尔无法支配自己的身体和意识，只能被动地向克里斯发起攻击，但有一个疑问就是为什么吉尔的头发会变成金黄色？而威斯克的“进化”程度简直超乎想像，他的能力倒还真是与他想自我封神的计划很般配，相信如果不是因为有其他事情，以威斯克这速度，这力度，想要超度克里斯，一定没有问题。

Chapter 6-1 Ship Deck 船首甲板

本关开始后可以在原地用狙击枪将远处的敌人清理一番。本关的敌人基本各个都是全副武装，射击时要瞄准他暴露在外边的部位。打爆之后变得像鱼一样的怪物身体非常硬，普通射击基本都是浪费弹药，不过它的弱点就是无法爬梯子，将其引到梯子的下方一切都好办了。在需要门卡才能开启的铁门前方同伴会被敌人的铁笼困住，在同伴的帮助下将敌人消灭之后射击上方的开关将发动机升起便能获得门卡，接下来的流程中也可以通过这种办法拿到宝物。记下来的任务是使用门卡打开铁门，爬上上方的瞭望塔拉动开关将同伴解放出来（爬梯子的途中下方的同伴会遭到狗的攻击，记得使用狙击枪帮助他）。将同伴救出后从刚才放下的发动机绕到背后3个集装箱的后方可以在保险柜里找到金条。

进入船舱内可以在下层找到新的散弹枪“Jail Breaker”，在下一个场景警报拉响之后便会涌出大量的敌人，上层铁板掩体依然是我们躲避的好场所，将他们清理干净后从舱底到达另一侧遭遇“机枪男”。如果此时是单打的话会有些吃力，因为在机枪男开枪的时候电脑并不是每次都会找掩体躲起来，所以我们要利用地形慢慢和他周旋，在其攻击的空隙射击他的头部。场景中的爆破罐也要合理利用起来，将其击倒获得“门卡A”。在上层角落平台的保险柜中找到“钥匙卡B”之后就可以进入前方的大门了。下一个房间内的火箭筒兵虽然声势很大，但是只要我们躲在掩体后就没有什么危险。

BOSS 变异艾克塞拉

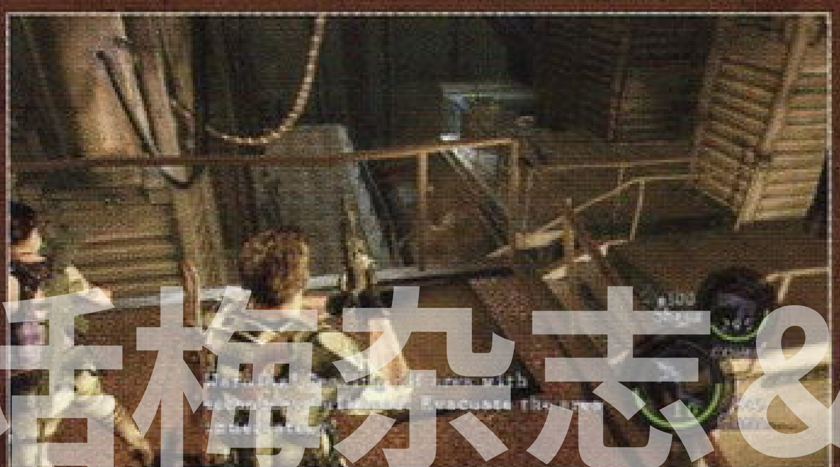
BOSS战的第一阶段十分简单，只需不断射击BOSS触手上的巨大弱点即可对其造成伤害，战斗中BOSS会释放出许多小寄生虫，将小虫杀死能够获得弹药补充。几个回合之后战斗进入第二阶段，BOSS的触手增加到4支，按照老套路将4支触手全部破坏进入战斗的第3个阶段。对准BOSS露出的核心位置攻击即可，本场战斗BOSS的攻击基本都可以使用QTE回避，所以注意杀死小虫补充弹药的话难度不大。如果之前拿到钥匙的话，战斗中还可以使用身后的卫星镭射枪可以使用。

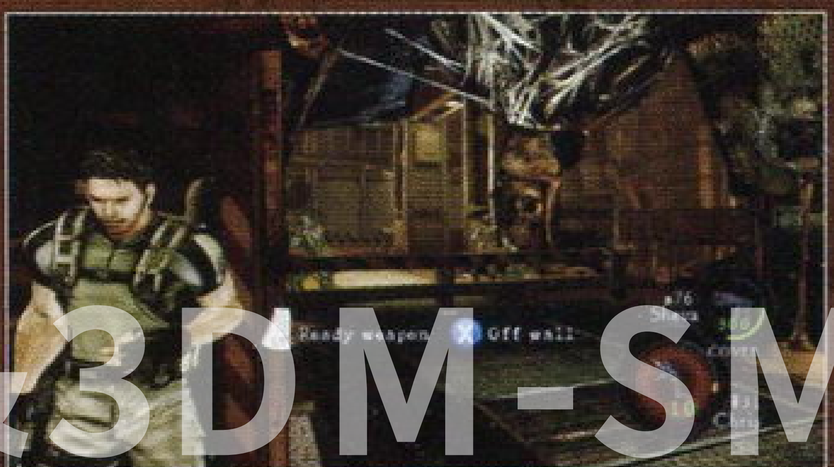
Chapter 6-2 Main Deck 船央甲板

游戏的最后两关流程很短，基本可以看作两场BOSS战。变异后的艾克塞拉与《死亡空间》的最终BOSS有些相似，战斗开始前的QTE变化比较快注意不要按错。躲进船舱沿着通道前进的途中注意突然出现的QTE，如果发现地面有寄生虫就应该加倍小心了。击败路上装死的敌人，捡到钥匙卡继续前进，本关沿途有不少弹药和草药，行进的过程中别忘了收集，储物柜中还能找到一些宝物。

Chapter 6-3 Bridge Deck 船桥甲板

搞定难缠的大家伙之后就要迎来最终的决战了，不过本关开始后要先返回船舱找到威斯克。寻找威斯克的路上有很多敌人，而我们也只能一道闸门一道闸门的通过，所以一定不能急于求成，弹药方面也不用担心不够，敌人身上掉落的就够我们坚持到最后了。开启闸门的过程中需要注意出现的异形敌人以及机枪男，建议将所有的重型武器都装备到身上，否则同事出现的两个机枪男可不好对付（要善加利用机枪男所在的房间左侧高台上的重机枪）。击败机枪男从他们身上获得开启威斯克房间的钥匙卡，使用卡打开房门迎来最终的BOSS战。





话梅杂志&3DM-SMV

拿到游戏的当天，和LU的方寸在LIVE上联机，从晚上9点打到临晨1点多，完成了前三关游戏。第二天晚上继续，从晚上7点开始，原本预计12点左右可以完成，结果后半部分流程长度相当厚道，我们熬到将近5点才通关……

BOSS 威斯克

威斯克每次出场都拉风到不行，而且还要先痛扁克里斯和谢娃一顿。正面与威斯克交锋显然是自找苦吃，所以我们就要想其他的办法来对付他。战斗开始后立刻跑到场地的角落将3盏灯关闭，然后在另一个角落拿起火箭筒。威斯克找不到克里斯和夏娃时会愣在原地不动，此时端起火箭筒向其发射，威斯克抓住火箭弹时射击引爆弹头即可对其造成伤害。火箭弹射偏的话只能等待威斯克一边说话一边将灯打开后，此后他会拿起飞机导弹扔向我们，只要不被击中就可以捡起未爆炸的弹头，接下来就是重复关灯等待机会用火箭筒攻击威斯克的步骤了。大概击中威斯克两次之后上墙向其注射药剂进入战斗第二阶段。

第二阶段开始前的剧情演出酷到极点，可不要看呆了而错过按QTE的机会。战斗开始不久克里斯和谢娃就会被分开，威斯克会先向克里斯进攻，控制克里斯跑到前方宽阔的平台向其射击。威斯克另一支胳膊也变异时便开始转向进攻谢娃，控制克里斯的玩家应该立刻跑到前方大石块前触发后QTE将石块推入岩浆，出现谢娃扒在悬崖边的险情后克里斯必须使用狙击枪将威斯克的注意吸引过来，速度稍微慢便前功尽弃。与谢娃会合之后返回平台便可以合力对付威斯克了，攻击一段时间威斯克胸前的弱点便会露出来，此时立刻换上攻击力高的武器狂轰，用不了几个回合战斗便宣告结束。双打的话可以采用一人吸引威斯克的注意，另一人绕到其身后攻击他的弱点的战术。

第六章小结

进入游戏的尾声，敌人也变得愈发凶狠，几乎都是全副武装，敌兵的种类和配备有些像《生化危机4》末尾的工厂关卡，特别是“重机枪大哥”一下来俩，稍不注意就会被打成蜂窝煤。不过本章最难的还是两场BOSS战，一个是倒霉的艾克塞拉，果然成了威斯克的牺牲品和实验品，只不过变身之后的个头之巨大，也算是《生化危机》历史之最了。在游戏预告片中出现过的那一幕——威斯克一边瞬移躲过子弹一边掏枪闪到克里斯身边拿枪指着他的头——终于在大决战之前上演，那段QTE也可以说是全篇游戏最激动人心、最具观赏性的部分了。威斯克“净化世界”的野心终于失败，自己也像终结者那样被留在了火山岩浆里，相信这对于喜欢威斯克的玩家来说是一个打击……不过好消息是吉尔恢复了正常，希望在不久的将来，我们会看到吉尔与克里斯再次并肩作战！

佣兵模式介绍

任意难度通关之后，佣兵模式出现。游戏的基本规则与前作相同，最初只有克里斯与谢娃的普通版（身着BSAA作战服）以及两个关卡可以选，在任一关卡中取得B级（或以上评价）即可打出新关卡，以此类推，全部共有8个关卡；在任一关卡中取得A级（或以上评价）即现出现新角色，共有10名角色，以下是各个关卡的A级（或以上评价）所对应的新角色。

PUBLIC ASSEMBLY→吉尔（BSAA作战服版）
THE MINES→威斯克（夜行衣版）
VILLAGE→克里斯（斑马装版）
ANCIENT RUINS→谢娃（便装版）
EXPERIMENTAL FACILITY→克里斯（S.T.A.R.S.版）
MISSILE AREA→谢娃（土著版）
SHIP DECK→吉尔（作战服版）
PRISON→威斯克（S.T.A.R.S.版）

我们可以看到事实上本作的佣兵模式只有四名角色，区别只在服装和初期配备的武器不同而已。衡量佣兵模式成绩好坏的惟一标准就是最后的得分，取得B级评价需要至少20000分，A级是40000分，此外还有两个小心得与大家分享，一是选择装备有普通手枪的角色时，如果在游戏一开始就把手枪和子弹全部扔掉，那么随后打死敌人就不会再掉普通手枪子弹了，更利于大威力武器子弹的收集；二是建议使用克里斯（斑马装版）作为初期的主力角色，因为他默认的武器为普通手枪＋霰弹枪＋两枚火箭筒，在扔掉手枪之后，霰弹枪的弹药基本可以保证，而在面对各个关卡中出现的电锯男、斧男、变异土著的时候就不用和他们玩躲猫猫了。

克里斯（BSAA作战服版）

克里斯（斑马装版）

克里斯（S.T.A.R.S.版）

谢娃（BSAA作战服版）

谢娃（便装版）

谢娃（土著版）

吉尔（BSAA作战服版）

吉尔（作战服版）

威斯克（夜行衣版）

威斯克（S.T.A.R.S.版）

刷钱大法！

由于本作的游戏机制设定为在退出游戏前会保存当前角色的武器及物品状态，因此可以用反复读取记录的方法来取得此关卡中高价值的宝物。目前发现能够最快“刷钱”的关卡为6-2，进入游戏，完成一连串QTE剧情动画之后可以在随后的两个房间里的铁柜中发现两个价值3000元的金杯，得到它们之后选择退出游戏（QUIT），之后再选择继续游戏（CONTINUE），游戏开始的地点刚好就在QTE剧情动画完成之后，只需要不到2分钟就可以再次收集价值6000元的金杯，以此反复！

佣兵模式三项注意：一是必须熟悉每关的地形，知道时间沙漏的具体位置；二是利用连击系统创造高得分；三是在得到双倍得分沙漏之后要尽可能地在短时间内创造高连击，这样能够得到双倍的分数，真正的事半功倍。

话梅杂志&3DM SMV

Shining Force Feather

通关时间：20小时 文 火花之祭 编 火云 美编 心の永恒

“《光明力量》系列”是SEGA公司与其名下的“《索尼克》系列”游戏齐鼓相当的招牌游戏之一。在土星主机的年代中，以SLG为主要游戏方式的《光明力量》的三部曲足以让很多老玩家们怀念许久。在PS2时期，《光明力量》也出过一部作品——《光明力量EXA》，这部作品尝试以动作角色扮演的模式来突破传统《光明力量》的SLG战棋格局，但作品所带来的评价褒贬不一，又因为可能太过模仿PC上的名作《暗黑破坏神》，也使《光明力量EXA》的销量不尽人意。无论如何，作为SEGA旗下的招牌游戏，这次在DS上推出这部回归到SLG形态的《光明力量》，可以说是这个曾经在土星主机上辉煌的游戏系列再次闪光的印证。本篇攻略以游戏战斗流程为主线，游戏的详细系统介绍将会穿插其中并配以提示。

NDS	光明力量 羽翼	SEGA	策略角色扮演
	Shining Force Feather		日版
	2009年2月19日	1人	4980日元
	无对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

第一章 觉醒的机器

战役01：棺を前に

胜利条件	敌方全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	モンスター×4
我方人数	2

战役攻略

本战役是一场以熟悉操作和系统为目的的关卡，没有任何难度，4个敌人会缓慢接近我方进行攻击且攻击力很小，大可放心大胆地迎面痛击敌人。

系统介绍部分

战斗准备 在开始战斗之前，按“X键”可以进行战斗准备调整，查看我方成员的装备以及装备技能情况。如需要调整装备技能，则需要按“START键”，选择“出击选择”就可以进入装备技能调整画面。

行动： 战役中，角色的行动有先后顺序，在上屏的下部分可以看到数字顺序，一个轮回便是一次回合。

FORCE槽 每个回合开始，敌我双方都会恢复30点FORCE槽，(装备特殊技能和装备情况下除外)。FORCE槽是进行攻击所依赖的能量槽，玩家角色的所有技能都会消耗FORCE槽，就是在战斗画面中下面的蓝色能量槽。当FORCE槽消耗完毕，便不能再进行攻击。

战斗 接近敌人之后，便可以发动战斗。本作中，战斗模式有些像《女神侧身像》，A、B、X、Y四个键分别对应四种技能，战斗时由玩家自行随意发动技能组合，直到玩家不再有攻击技能动作或者FORCE槽消耗完毕为止。

普通攻击 进入战斗画面之后，玩家随意按动技能便可以进行普通攻击。第一次按技能键之后，会有一个从左往右移动的小槽出现，需要玩家集中精力按第二下，当第二下按键的时机正好是小槽停留在中间的红点之上时，攻击力便会达到最大。

防御回复 在敌方进行攻击时，玩家可以进行防御回复。方法就是在敌人击中你的瞬间按下A键或者B键，A键对应恢复FORCE能量，B键对应恢复HP血量，一但成功便会在敌人攻击之后，为角色恢复少量的HP或者FORCE能量。如果敌人有多次攻击连击，反应够快的话可以连续回复。

剧情推进步骤

- 飞空艇最南边进门，与アルフィン对话；
- 飞空艇中间的升降机下降，选择“ゴブリン洞窟”；
- 飞空艇中间的升降机下降，选择“飞空艇”。

战役02：コードキー

胜利条件	敌方全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	棍棒ゴブリン ×3；石投げゴブリン ×2
我方人数	2
战斗宝箱	伤药 ×2
战斗物品	気付け药 ×1；伤药 ×1

战役攻略

本次战役是一次进阶型的指南性战役。游戏会提示利用连携攻击对敌人进行攻击。本战役的敌人棍棒ゴブリン一旦靠近之后，便会群起攻击主角，且攻击力并不低，玩家需要注意优先击破这种敌人。石投げゴブリン的攻击范围相当大，如果轻易上前会非常吃亏。可以利用FORCE MAX进行地图炮式的攻击来消灭。

© SEGA.

3DM-SMV www.plumbook.cn

系统介绍部分

合体攻击 当一个敌人在我方两个以上角色的攻击范围之内时，这两个角色就可以对这个敌人进行合体攻击。合体攻击时，由两名角色同时对同一个敌人进行攻击，可以达成高HIT数并消耗共同的FORCE槽。

连携攻击 满足一定条件时，两名角色可以进行连携攻击。连携攻击方式为两名角色先后对敌人进行攻击。

BLOW攻击 当角色的连击HIT数达到一定次数，角色就可以发动BLOW攻击，在屏幕提示FINISH时按十字键便可以发动，角色会以极其华丽的招式对敌人进行攻击，伤害极大。

FORCE MAX 当角色的FORCE槽达到最大时，可以发动FORCE MAX招式，在角色的攻击范围内的敌人将全部受到极大的伤害，该招式会消耗所有FORCE槽。

区域技能 该技能可以看做是魔法类的技能，是战斗中很好的辅助技能。可以多加利用来提升我方的战斗力或者降低敌人防御力的效果。

第二章　大森林的仪式

剧情推进步骤

- 飞空艇アルフィン对话；
- 升降机选择“エルフの森”；
- 升降机选择“エルフの村・フアンザ”；
- 队友“ミリアム”加入。
- 升降机选择“エルフの遗迹”。

战役03：仪式の手玩い

胜利条件	鍵の守护者全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ワーウルフ ×3；グレイウルフ ×2；グレイウルフ
我方人数	3
战斗宝箱	伤药 ×2
战斗物品	ハンタースケイル；荣养剂

战役攻略

本战役会有ミリアム加入。ミリアム的最大作用就是回复HP，需要多加利用。本战役也是第一次出现BOSS的战役。在战斗刚开始时，BOSS并不会主动攻击，我方可以慢慢地先消灭杂兵之后，再利用一个回合一起对BOSS进行集中攻击。

剧情推进步骤

- 升降机选择“エルフの村・フアンザ”；
- 升降机选择“エルフの遗迹”；
- 队友“飞空艇”加入。

战役04：边境の司令官ギャオン

胜利条件	击退ギャオン队
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	オーク×4；オーク×2；ギャオン
我方人数	3
战斗宝箱	カッパーガード ×1
战斗物品	ラバーベスト；荣养剂；荣养剂；解毒剂

战役攻略

本战役的杂兵有一定的数量，比较奔放的打法很容易被敌方围攻

。积蓄FORCE槽之后发动FORCE MAX攻击是一个不错的方法，可以对大范围的杂兵进行群体打击。目标对象ギャオン的HP被削减到一半以下会逃跑，追击消灭。

第三章　孤傲的剑斗士

剧情推进步骤

- 飞空艇追加“天翔の仪”；
- 升降机选择“(S)グラクト”；
- アルフィンと对话
- 升降机“(M)グラクト”选择。

战役05：剑斗士ティーダ

胜利条件	一定回合内胜利
败北条件	ティーダ被击退，我方全员被击退
敌方人数	オーク×3；ワーウルフ×2；グレイウルフ×2；剑斗士
我方人数	3（ティーダ由电脑AI控制）
战斗宝箱	无
战斗物品	ッスルバンダナ；荣养剂；气付け药

战役攻略

ティーダ是一个完全的肉盾，攻击力也相当惊人，在本战役一开始便会向敌方进行猛攻。我方的操作角色可以利用ティーダ高防御高血量的优势进行辅助攻击并积蓄FORCE槽，ティーダ一被围攻就发动FORCE MAX。只要跟着ティーダ的攻击跟进辅助，本战役就会相当的轻松。

剧情推进步骤

- 飞空艇追加“ダブルブッキング”；
- 升降机选择“(S)グラフト”；
- 升降机选择“飞空艇・着陆付近”。

战役06：佣兵バルバザン（第一战）

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	スケルトン ×4；佣兵 ×4；バルバザン；ギャオン
我方人数	3（ティーダ由电脑AI控制）
战斗宝箱	无
战斗物品	无

战役攻略

本战役是游戏开篇以来比较有难度的一战，玩家可以多准备一点回复道具。第一战三个回合就会结束，随后有ティーダ加入队伍。

战役07：佣兵バルバザン（第二战）

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	佣兵X1；バルバザンX1；ギャオンX1
我方人数	4
战斗宝箱	无
战斗物品	アシストバングル；风の护符；解迟剂；解钝剂

战役攻略

ティーダ的FORCE MAX相当具有威力，是本次战役的主发FORCE MAX。バルバザン是一个不可小看的角色，不但攻击力高，而且也会发动FORCE MAX。如果等级并不高的话，建议用主角和ティーダ积蓄满FORCE之后再进行集中攻击。

第四章　热情的旋风

剧情推进步骤

- 队友“ミリアス”加入；
- 飞空艇追加“（ブレイクバトル）お宝争夺战”；
- 与アルフィン对话；
- 升降机选择“(S)龙の墓场・近郊”；
- 升降机选择“(M)グラクト”。

战役08：遗迹の守护者达

胜利条件	ガーディアン全部击退
败北条件	我方全员被击退
我方人数	4
敌方人数	ゴースト ×5；センチネル ×5；センチネル ×5
战斗宝箱	ムーンダブレット；伤药
战斗物品	ソーサルバンド；火の护符

战役攻略

武器分支 游戏中并没有武器可以购买，而在飞空艇中可以进行强化。不同的武器分支可以强化出不同的武器效果与属性。同时武器的造型也会不同。

又是有很多数量敌人的一战。本战役所有敌人分为上下两部分，玩家可以先集中火力消灭一批的敌人之后再去对付另一批。ゴ－スト是一个很强力的兵种，攻击范围相当大，且攻击带“毒”属性，战役开始时不会主动出击，玩家可以分批消灭上下两段敌兵之后再去对付其他5个敌人。

剧情推进步骤

- 升降机选择“(S)龙の墓场・近郊”；
- 升降机选择“飞空艇”；

战役09:ギャオンの逆襲

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	佣兵×4;レーザーアイ×4;オーガ×5;バルバザン;ギャオン
我方人数	4（ラッシュ由电脑AI控制）
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	ワイズスカーフ;解毒剂;解迟剂;解钝剂

战役攻略

本关出现新的敌方兵种レ－ザ－アイ，他的光子攻击范围广宽且距离超长，但只能两个回合攻击一次。ラッシュ一开始也能加入战斗。4个レ－ザ－アイ需要优先击破两个之后，把自己队伍的损失减到最小之后，再去慢慢消耗杂兵数量，有2个レ－ザ－アイ是佣兵部队的后方支援，可以利用ラッシュ去牵至敌方的杂兵之后再击破这两台レ－ザ－アイ。

第五章　魔境的美女

剧情推进步骤

- ラッシュ加入队伍；
- 飞空艇“(ブレイクバトル)复誉のゴブリン”追加；
- 升降机选择“飞空艇”；
- 升降机选择“(M)ドルヴァ・门前”。

战役10:强夺

胜利条件	警备队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ゴースト×4;ドルヴァ警备兵×5;ドルヴァ警备兵×5;スペクター
我方人数	5（グリゼリア由电脑AI控制）
战斗宝箱	伤药；ステップシューズ
战斗物品	クイックバンド；水の护符

战役攻略

グリゼリア的加入可以令我方的实力大增，她有极其好用的魔法攻击和治疗魔法，有着令我方战斗效果达到事半功倍的效果。本战的敌人不多，但会使用令我方不能回复FORCE的状态技能，应付时，保持分散的队形很有必要。

剧情推进步骤

- グリゼリア加入队伍；
- 飞空艇“(ブレイクバトル)复誉のゴブリン”追加；
- 升降机选择“(S)ドルヴア・森”；
- 升降机选择“(M)ドルヴア・森”；

战役11:レイファ

胜利条件	敌方部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	レイファ亲卫队×5;スケルトン×2;スケルトン×4;シェルタートル×3;レイファ
我方人数	5
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	マーシャルマスク;雷の护符;特効药;フォースアンブル

战役攻略

本战一开始就要迅速消灭敌人靠前的部队，在几回合之后，BOSS级的四个角色就会向我方主动靠近进攻。利用大范围的技能来迅速消灭杂兵是关键。亲卫队和四个BOSS角色都是暗属性，ラッシュ的技能会有相当好的效果。另外，本战役中，回复角色要算一定的提前量进行回复。

第六章　邂逅的宴会

剧情推进步骤

- 飞空艇追加“(ブレイクバトル)迷子”
- 升降机选择“(M)コラーグ”

战役12:救出

胜利条件	自警团全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	コラーグ自警团×4;コラーグ自警×7;コラーグ自警×4
我方人数	4
战斗宝箱	无
战斗物品	特効药；妖精の粉；气付け药

战役攻略

这是一个相对来说比较容易的战役，15名敌人以三群的形式聚在一起，且不会主动移动进攻，采用诱敌的方法几乎可以无伤打赢。

剧情推进步骤

- 升降机选择“(ブレイクバトル)犯人を搜せ！”
- 升降机选择“(S)コラーグ”
- 升降机选择“(M)コラーグ・市长馆”。

战役13:バルバザンとの决着

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ネクロマンサー×4;オーガ×4;佣兵×5;バルバザン;ギャオン
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	ナイトアーマー;スカラーグラス;妖精の粉;フォースアンブル

战役攻略

本战敌方AI明显增高，不但会主动进行攻击，而且会利用合体攻略对我方的角色造成相当大的伤害。ネクコマンサ－敌方角色还会主动发动回复技能。我方可以优先消灭回复的角色ネクコマンサ－之后，再依靠回复角色的回复技能进行抵挡，注意我方阵形的位置，尽量不让敌方有包围合体攻击我方任何一名角色的机会。

战役14:里切り

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ネクロマンサー×4;マジックソード×4;マジックソード×4;オーガ×3;ギャオン
我方人数	5（バルバザン由电脑AI控制）
战斗宝箱	无
战斗物品	セイントクローク;特効药;气付け药;フォースボトル

战役攻略

在之前的战役中出现的强敌バルパザン在本战役中再次登场，而且是我方角色。敌方还是有着拥有回复系技能的ネクコマンサ－，对于这种敌人来说当然还是优先消灭才可以让战斗更加轻松。消灭掉ネクコマンサ－之后，战斗的压力会减轻很多，随后再逐个击破。由于本场战斗敌人的数量较多，所以战斗时尽量不要让我方人员落单。

强化练级　如果在游戏中感到自己战斗的比较困难，可以尝试在飞空艇中进行战斗模拟训练来提升自己和队友的等级。

www.plumbook.cn

第七章 洁白的堕天使

剧情推进步骤

- 飞空艇追加“(ブレイクバトル)エスケープ”；
- 升降机选择“(M)遗迹”。

战役15：罠と再开と対立

胜利条件	シズマ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	シズマ亲卫队 ×5；帝国弓兵 ×6；帝国剑士 ×3；シズマ
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	ソーサルリング；天使の羽

战役攻略

敌方的类型再次变换，帝国的敌兵都是冷兵器。拥有长距离射程的弓兵和近身战的剑士会有最佳阵形来玩家。弓兵的攻击力还不算高，依靠回复系技能可以慢慢接近并消灭。亲卫队是很可怕的对手，一但进入他们的范围，合体和连携的技能可以秒杀我方的任何一个队员。对付他们需要积蓄 FORCE 之后再连续攻击，不让其有还手机会，把我方的损失减到最小。

剧情推进步骤

- 飞空艇追加“(ブレイクバトル)Festival！”；
- 升降机选择“(M)飞空艇”。

战役16：空より来たる者

胜利条件	ゼクウ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ゼクウ亲卫队 ×6；ヴァンパイア ×3；センチネル ×5；ゼクウ
我方人数	5（ココット由电脑AI控制）
战斗宝箱	无
战斗物品	ステップシューズ；妖精の粉；天使の羽；フォースボトル

战役攻略

ココット加入战役，他有着特殊的能力，可以每回合回复 HP，当肉盾很不错。我方操作队友可以配合ココット去逐个击破敌方。亲卫队乃是需要提防的单位，他们的异常状态攻击往往是致命的，能尽早消灭就尽早消灭。

第八章 反击之翼

剧情推进步骤

- 飞空艇追加“(ブレイクバトル)トレジャーハンター”；
- 升降机选择“(S)龙の墓场・近郊”；
- 升降机选择“(M)龙の墓场・最深部”。

战役17：遗迹の攻防

胜利条件	レイファ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	レイファ亲卫队 ×5；マジックソード ×4；マジックソード ×4；ギャオン；レイファ
我方人数	5
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	ミラージュクロス；特効药；妖精の粉

战役攻略

本场战斗会使用大范围攻击的敌人很多，我方的阵形需要有足够的分散。主角的 FORCE MAX 可以消灭掉第一批的敌人，深入之后，亲卫队还是利用其它角色的 FORC MAX 攻击。

剧情推进步骤

- 升降机选择“(M)飞空艇”。

战役18：武将ロンガン

胜利条件	ロンガン队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ロンガン亲卫队 ×6；シェルタートル ×4；ドレッドノート ×5；ロンガン
我方人数	5
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	フォースベルト；妖精の粉；天使の羽；フォースボトル

战役攻略

ロンガン队会在一开始便主动向我方移动攻击，所以开始我方可以留在原地积蓄 FORCE，待ロンガン队进入范围便合体或者连携消灭。BOSS 并不会一开始就主动攻击，所以可以击破杂兵之后再去慢慢对付 BOSS。

第九章 狂宴的开始

剧情推进步骤

- 飞空艇追加“(ブレイクバトル)生きた化石”；
- 升降机选择“(M)飞空艇”。

战役19：空中防卫战

胜利条件	ゼクウ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ゼクウ亲卫队 ×5；ヴァンパイア ×4；スペクター×4；ワイバーン；ゼクウ
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	ヘヴィスケイル；クイックリング；いやしの水

战役攻略

スペクター会异常状态的技能，而ヴァンパイア的回复系法术也相当讨厌。用高移动和高攻击力的角色先击破ヴァンパイア再击破スペクター会是比较好的方法。之后出现的敌人还是以亲卫队为主，需要注意他们的连携攻击和合体攻击，可以让最高攻击力的角色随时待命，一有机会就发动 FORCE MAX 迅速干掉他们。

剧情推进步骤

- 升降机选择“(M)飞空艇”

战役20：决着

胜利条件	シズマ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	シズマ亲卫队 ×6；帝国弓兵 ×6；帝国剑士 ×3；シズマ
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	チタンキュラス；マスターコート；天使の羽；フォースボトル

战役攻略

和之前的战役很相似，上下二段敌人，难度不高，逐个击破。

第十章 热风的轨迹

飞空艇强化 飞空艇本身可以进行强化，以用来得到更多的辅助设施。比如说模拟训练中 LV99 的敌兵只有在飞空艇强化到 LV6 时才会出现。

剧情推进步骤

- 升降机选择“(M)飞空艇”

战役 21：突破

胜利条件	敌方部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ゼクウ亲卫队 ×2；レイファ亲卫队 ×2；ロンガン亲卫队 ×2；ゼクウ；レイファ；ロンガン
我方人数	5
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	フォースベルト；いやしの水；妖精の粉；女神の泪

战役攻略

三种亲卫队会一起行动，且实力强劲，很难对付。レイファ的魔法攻击和辅助魔法也会延缓我方的推进速度，ゼクウ更是可以用提升各种效果的辅助技能来帮助敌方。随时注意回复和 FORCE 的积累，是本战役的关键。

剧情推进步骤

- 升降机选择“(M)巨大要塞”。

战役 22：傀儡の皇子

胜利条件	シュウホウ击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ガードロボ×8；シュウホウ
我方人数	5
战斗物品	クイックバングル；女神の泉；女神の泪；フォースボトル
战斗宝箱	伤药×2

战役攻略

最终战的前一战，所有敌兵开始就会全部向我方靠近并攻击，我方还是成堡垒式的防守，以 FORCE MAX 技能为主要的攻击手段来等杂兵们找上门。冷静地回复和应付敌兵技能的异常状态是需要玩家们好好考虑的事。

战役 23：虚无

战役攻略

ラヴィニア为最终 BOSS 的主体，可以全队集中攻击ラヴィニア。该 BOSS 的 HP 降到一定量之后会自我进行回复，如何把合体和连携攻击达到最大化会是本战役的一个难点。

胜利条件	ラヴィニア击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	触手×4；ラヴィニア
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	无

战役 24：ラヴィニア

胜利条件	ラヴィニア击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	unknown×5；ラヴィニア
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	ラヴィニアリング；四属の结界；幸运のロケット

战役攻略

最终战役，轮流积累 FORCE MAX 来对付不断往我方部队靠拢的敌兵为主要手段。本战役的 BOSS HP 的回复量也很大，建议带足药来打这场硬仗。

道具效果表

道具名称	道具效果
伤药	HP回复100点
荣养剂	HP回复300点
特効药	HP回复1200点
いやしの水	HP回复3000点
女神の泉	HP回复5000点
解毒剂	“毒”状态回复
解迟剂	“滞后”状态回复
解钝剂	“钝足”状态回复
妖精の粉	回复所有异常状态
気付け药	回复已撤离战斗的队友状态
天使の羽	回复已撤离战斗的队友状态，回复HP2000点
女神の泪	回复已撤离战斗的队友状态，回复完全HP
フォースアンプル	FORCE值回复15点
フォースボトル	FORCE值回复30点

装备数值效果表

装备名称	ATK	DEF	INT	MGR	AGL	MOV	特殊效果
レザージャケット	0	4	0	0	0	0	–
ハンタースケイル	0	7	0	0	–2	0	–
カッパーガード	0	11	0	2	–4	0	–
スチールメイル	0	16	0	4	–6	0	–
メタルキュイラス	0	22	0	6	–8	0	–
ナイトアーマー	0	28	0	8	–11	0	–
バドルメイル	0	40	0	10	–13	0	–
シルバーガード	0	34	0	22	–15	0	–
ヘヴィスケイル	0	54	0	12	–19	0	–
チタンキュイラス	0	62	0	19	–22	0	–
ゴールドプレート	0	82	0	38	–27	0	–
プラチナアーマー	0	100	0	20	–27	0	–
ダマスカスガード	0	36	0	18	–8	0	–
セラミックメイル	0	90	0	40	–18	0	–
エルヴンクロス	0	4	0	2	0	0	–
ラバーベスト	0	6	0	5	–1	0	–
ムーンダブレット	0	9	0	8	–2	0	–
マジックローク	0	13	0	12	–3	0	–
ハードチュニック	0	17	0	19	–4	0	–
ワイズスカーフ	0	30	0	14	–6	0	–
火の发饰り	0	0	0	0	0	0	火属性耐性强化
水の发饰り	0	0	0	0	0	0	水属性耐性强化
风の发饰り	0	0	0	0	0	0	风属性耐性强化
雷の发饰り	0	0	0	0	0	0	雷属性耐性强化
マージャルマスク	15	0	0	0	–8	0	–
スカラーグラス	0	0	15	0	–5	0	–
ステップシューズ	0	0	0	0	5	1	–
フォースベルト	0	0	0	0	0	0	–
パワーバンド	10	0	0	0	–2	0	–
パワーリング	20	0	0	0	–4	0	–
パワーバングル	30	0	0	0	–7	0	–
パワーブレス	40	0	0	0	–12	0	–
ソーサルバンド	0	0	10	0	–1	0	–
ソーサルリング	0	0	20	0	–2	0	–
ソーサルバングル	0	0	30	0	–5	0	–
ソーサルブレス	0	0	40	0	–10	0	–
クイックバンド	0	0	0	0	5	0	–
クイックリング	0	0	0	0	10	0	–
クイックバングル	0	0	0	0	15	0	–
クイックブレス	0	0	0	0	20	0	–
火の护符	0	0	0	0	0	0	火属性耐性大幅强化
水の护符	0	0	0	0	0	0	水属性耐性大幅强化
风の护符	0	0	0	0	0	0	风属性耐性大幅强化
雷の护符	0	0	0	0	0	0	雷属性耐性大幅强化
四属の障壁	0	0	0	0	0	0	四属性耐性少量强化
四属の结界	0	0	0	0	0	0	四属性耐性强化
专用指环							
ダンシングブーツ	0	0	0	0	10	2	–
ダッシュシューズ	0	0	0	0	15	3	–
ポイスンブロック	0	0	0	0	0	0	–
バインドブロック	0	0	0	0	0	0	バインド状态无效
ヘビーブロック	0	0	0	0	0	0	ヘビー状态无效
幸运のロケット	0	0	0	0	0	0	装备角色物品入手率上升
シュートチエーン	0	0	0	0	0	0	吹飞攻击效果距离增加
リバースシンボル	0	0	0	0	0	–1	角色属性弱点反转
アシスフトバングル	0	0	0	0	0	–1	战斗中物品入手率上升
アクトチョーカー	0	0	0	0	0	–1	FORCE回复量+10%
ラヴィニアリング	0	0	0	0	0	–2	FORCE回复量+15%
魔导回路[火]	0	0	0	0	0	–3	单体火属性技能使用效果上升
魔导回路[水]	0	0	0	0	0	0	单体水属性技能使用效果上升
魔导回路[风]	0	0	0	0	0	0	单体风属性技能使用效果上升
魔导回路[雷]	0	0	0	0	0	0	单体雷属性技能使用效果上升
魔导回路[光]	0	0	0	0	0	0	单体光属性技能使用效果上升
魔导回路[暗]	0	0	0	0	0	0	单体暗属性技能使用效果上升
魔导回路[愈]	0	0	0	0	0	0	单体回复技能使用效果上升
魔导回路[毒]	0	0	0	0	0	0	ポイズン技能单体使用效果上升
魔导回路[缚]	0	0	0	0	0	0	バインド技能单体使用效果上升
魔导回路[重]	0	0	0	0	0	0	ヘビー技能单体使用效果上升
魔导回路[与]	0	0	0	0	0	0	インハンス技能单体使用效果上升
魔导回路[夺]	0	0	0	0	0	0	カース技能单体使用效果上升

属性相克 风火雷水四大属性攻击技能的熟悉运用是轻松游戏的重要手段之一，利用属性相克的原理，能够以低等级的状态下轻易击溃强大的敌人。

www.plumbook.cn

真·三国无双 联合突袭	Koei	动作
PSP 真·三国无双 Multi Raid		日版
2009年2月26日	多人	日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

大幅度强化联机游戏要素并加入了觉醒系统的无双最新作《真·三国无双 联合突袭》于2月26日正式登陆PSP平台。本次的游戏画面保持在PSP的上等水平，新的觉醒系统使得游戏的战略性更加突出，加入了RPG要素的武器锻冶系统使其玩法向《怪物猎人》靠拢，甚至有很多玩家亲切的称呼本作为“猎人无双”（笑）。如果你是无双系列的FAN，那就千万不要错过这款佳作。

文 阳光成员 格兰霍特团长　编 纱迦　美编 anubis

基本操作

键位	操作方法
滑杆	移动
十字键	锁定目标/转动视角
○键	切换武器/确定
△键	强攻击/特殊攻击
□键	普通攻击
X键	取消/跳跃
L键	锁定/防御
R键	冲刺
SELECT键	切换地图大小
START键	打开系统菜单

特殊操作

锁定/防御	持续按住L键
切换重要锁定目标	L+方向键上
使用道具	按住L后用左右键切换道具种类，再按下键使用选定道具
蓄力强攻击	持续按住△键
空中特殊攻击	跳跃后+滑杆下方向+△键
冲刺强攻击	R键+滑杆+△键
冲刺特殊攻击	R键+△键
真·无双觉醒	无双槽达到MAX后同时按下△键+○键
无双乱舞	无双觉醒中同时按下△键+○键

进入战斗后的系统菜单

クエスト情报：查看本关的任务情报
ステ-タス：查看当前角色的状态
都市に归还：放弃战斗返回都市
环境设定：变更游戏的系统设定
一时停止：暂停游戏，按START键再次开启
操作方法：查看战斗中的具体操作

系统菜单详解

装备变更：变更装备的主副武器，武幻和服装
所持品：查看身上所携带的道具
都市育成：提升玩家所在城市中各项设施的等级
ステ-タス：查看玩家当前的等级和能力等状态
势力图：查看已经完成了的章节，可以选择回到以前的章节进行游戏
环境设定：变更游戏的系统设定
セ-ブ：储存游戏进度
マルチプレイ：连机模式下移动到对方都市中
プロフィ-ル：查看联机的信息
武勇一览：查看游戏的完成率和取得的贵重物品等

任务简介

本作大幅度吸收了《怪物猎人》的游戏要素，玩家可以在游戏中接到主线和支线任务，交替进行两种任务就可以推动剧情。完成任务后系统会根据玩家的表现给予一定的报酬金和物品奖励，除了部分挑战任务外，每场战斗允许玩家死亡3次。另外每个任务都会有一些特殊的目标，完成这些特殊目标的要求后可以获得额外的生产素材作为奖励。

武器锻造

在都市中的锻冶屋中可以进行武器的生产，生产武器需要一定的材料和金钱，由于本作中玩家可以携带副武器上场，也就等于取消了角色装备武器的限制。除了角色的主武器是固定的以外，全部类型的武器都可以作为副武器来使用，就算是你想用许诸耍关羽的大刀也是完全可能的哦。生产武器的材料可以通过打倒敌人掉落或在关卡中的箱子内取得。当锻造屋等级提升后，玩家可以制造的武器等级也会相应上升。每个角色的最高级武器必须先取得对应角色的“无双传”，再与其单挑胜利，才可以获得制作武器必要的特殊素材。而无双传则隐藏在游戏中的特定关卡内。注意角色想要使用不同星级的武器，还需要武器熟练度达到一定数值。

武器属性及战玉

游戏中每件武器会自身附带一些属性，例如攻击力+9等基础能力。当玩家装备上选定的武器后还可以使用战玉来增强其能力，战玉又分为4种类型，根据玩家的需要装备不同的战玉能够在攻关中起到非常明显的作用，战玉需要自己生产，在都市中的工房内就可以生产各种战玉了。和锻造一样，生产战玉需要消耗特定的材料和金钱，当工房的等级提升后能够生产的战玉也就越多，属性自然也越强。除此之外武器还有“力”“技”和“气”三种模式，“力”模式下的武器基础攻击力最高。气的攻击力居中，但是自身拥有的基础能力最多。“技”模式的武器性能是最差的，不过可以同时装备2个战玉来提升武器的性能。除了主武器，副武器同样可以装备战玉。

《真·三国无双 联合突袭》有奖擂台挑战赛正在游戏城寨（levelup.cn）的无双专区中火热进行，欢迎大家前来报名，一决谁是“无双”！

©2009 KOEI CO.,LTD

www.plumbook.cn

全战玉一览

战玉的类型有以下四种：能力上升（提升基础能力的战玉）、攻击附加（给武器附加各种属性）、行动强化（增强武器特殊性能的战玉）、その他（增加武器特殊能力的战玉）。

能力上升

战玉名称	效果	设施要求
会心玉	会心率上升8	初期
抵抗玉	抵抗值上升8	初期
移动玉	移动值上升8	初期
防御玉	防御值上升8	初期
攻击玉	攻击值上升8	初期
会心玉改	会心率上升12	LV2
抵抗玉改	抵抗值上升12	LV2
移动玉改	移动值上升12	LV2
防御玉改	防御值上升12	LV2
攻击玉改	攻击值上升12	LV2
会心玉极	会心率上升16	LV4
抵抗玉极	抵抗值上升16	LV4
移动玉极	移动值上升16	LV4
防御玉极	防御值上升16	LV4
攻击玉极	攻击值上升16	LV4
真・会心玉	会心率上升20	LV5
真・抵抗玉	抵抗值上升20	LV5
真・移动玉	移动值上升20	LV5
真・防御玉	防御值上升20	LV5
真・攻击玉	攻击值上升20	LV5

行动强化

战玉名称	效果	设施要求
连舞玉	连击中伤害+10	初期
觉醒玉	觉醒后攻击力+10	初期
乱舞玉	无双乱舞攻击力+10	初期
动攻玉	冲刺攻击力+10	初期
强攻玉	强攻击力+10	初期
连攻玉	普通攻击力+10	初期
轻快玉	攻击速度+10	初期
真空玉	攻击范围+8	初期
大喝玉	周围敌兵小概率进入防御崩坏状态	LV2
崩壁玉	破防能力+5	LV2
连舞玉改	连击中伤害+15	LV3
觉醒玉改	觉醒后攻击力+15	LV3
乱舞玉改	无双乱舞攻击力+15	LV3
动攻玉改	冲刺攻击力+15	LV3
强攻玉改	强攻击力+15	LV3
连攻玉改	普通攻击力+15	LV3
轻快玉改	攻击速度+15	LV3
真空玉改	攻击范围+16	LV3
崩壁玉改	破防能力+10	LV3
大喝玉改	周围敌兵中概率进入防御崩坏状态	LV3
连舞玉改	连击中伤害+20	LV4
觉醒玉改	觉醒后攻击力+20	LV4
乱舞玉改	无双乱舞攻击力+20	LV4
动攻玉改	冲刺攻击力+20	LV4
强攻玉改	强攻击力+20	LV4
连攻玉改	普通攻击力+20	LV4
轻快玉改	攻击速度+20	LV4
真空玉改	攻击范围+20	LV4
崩壁玉改	破防能力+20	LV4
大喝玉改	周围敌兵高概率进入防御崩坏状态	LV4

攻击附加

战玉名称	效果	设施要求
阳属性玉	阳属性攻击上升8	初期
阴属性玉	阴属性攻击上升8	初期
水属性玉	水属性攻击上升8	初期
金属性玉	金属性攻击上升8	初期
土属性玉	土属性攻击上升8	初期
火属性玉	火属性攻击上升8	初期
木属性玉	木属性攻击上升8	初期
阳属性玉改	阳属性攻击上升12	LV2
阴属性玉改	阴属性攻击上升12	LV2
水属性玉改	水属性攻击上升12	LV2
金属性玉改	金属性攻击上升12	LV2
土属性玉改	土属性攻击上升12	LV2
火属性玉改	火属性攻击上升12	LV2
木属性玉改	木属性攻击上升12	LV2
阳属性玉极	阳属性攻击上升16	LV4
阴属性玉极	阴属性攻击上升16	LV4
水属性玉极	水属性攻击上升16	LV4
金属性玉极	金属性攻击上升16	LV4
土属性玉极	土属性攻击上升16	LV4
火属性玉极	火属性攻击上升16	LV4
木属性玉极	木属性攻击上升16	LV4
真・阳属性玉	阳属性攻击上升20	LV5
真・阴属性玉	阴属性攻击上升20	LV5
真・水属性玉	水属性攻击上升20	LV5
真・金属性玉	金属性攻击上升20	LV5
真・土属性玉	土属性攻击上升20	LV5
真・火属性玉	火属性攻击上升20	LV5
真・木属性玉	木属性攻击上升20	LV5

その他

战玉名称	效果	设施要求
饮料玉	击破敌人时掉落老酒的概率+8	初期
食事玉	击破敌人时掉落肉まん的概率+8	初期
富豪玉	攻击敌人能够增加少量金钱	LV2
武勋玉	打倒敌人增加少量的经验	LV2
幸运玉	打倒敌人掉落物品的概率+10	LV2
富豪玉改	攻击敌人能够增加金钱	LV3
武勋玉改	打倒敌人增加经验	LV3
幸运玉改	打倒敌人掉落物品的概率+15	LV3
调教玉	动物系敌人一定几率逃走	LV3
饮料玉改	击破敌人时掉落老酒的概率+12	LV3
食事玉改	击破敌人时掉落肉まん的概率+15	LV3
富豪玉极	攻击敌人能够增加大量金钱	LV4
武勋玉极	打倒敌人增加大量经验	LV4
幸运玉极	打倒敌人掉落物品的概率+20	LV4
饮料玉极	击破敌人时掉落老酒的概率+16	LV4
食事玉极	击破敌人时掉落肉まん的概率+20	LV4

属性玉

本作中一共有7种属性，分别是木、火、土、金、水、阴、阳，攻击时可以装备武幻或战玉来使角色的攻击附带属性。部分武器自身就附带属性，属性不同则攻击时附带的效果不同。另外，本作的属性不存在相克关系，不管使用那种属性攻击对手，都只会产生对应属性特效。

关于属性玉要注意以下几点：

1. 武器攻击时只会产生一种属性特效。
2. 武器附带2种属性值时，相同则累计，不相同的话则取附加值较高的属性，例如武器上附带金属性14，而此时装备木属性+12的战玉的话攻击时则只会有金属性的效果。
3. 当武器具有2种不相同的属性且属性值都一样时，按照（木＞火＞土＞金＞水＞阴＞阳）的顺序优先体现，例如武器有水属性+20和阳属性+20，那么攻击时实际的属性就是水。

全属性的效果如下

木属性：攻击判定变为绿色，一定几率让敌人陷入中毒状态，体力持续降低
火属性：攻击判定变为红色，一定几率让敌人陷入燃烧状态，体力持续降低
土属性：攻击判定变为紫色，一定几率让敌人陷入重力状态，无法进行跳跃
金属性：攻击判定变为金色，一定几率让敌人陷入昏迷状态，效果持续期间无法行动
水属性：攻击判定变为蓝色，一定几率让敌人陷入冻结状态，效果持续期间无法行动
阳属性：攻击判定变为白色，一定几率让敌人陷入解放状态，防御力大幅度下降
阴属性：攻击判定变为黑色，一定几率让敌人无法使用道具，且觉醒状态强制解除

觉醒系统

当玩家在战场中将觉醒槽积攒满后即可发动觉醒模式，在觉醒模式下不但角色的外观造型会改变，所有的基本能力都会有大幅度提升。而系列的无双乱舞技能也只能在觉醒模式下才可以使用，在玩家挑战强敌时，觉醒模式可以说是制胜的关键。

部分重要材料掉落一览

材料名称	掉落位置
霸王の魂	赤壁の战い宝箱中／贼の根城任务报酬
名君の书	依赖任务贼の根城宝箱中／成都の战い完成特殊任务的报酬
巨星のかけら	夷陵の战い完成特殊任务的报酬／赤壁の战いBOSS曹操掉落
天の秘宝	武幻螺旋中貂蝉一定概率掉落
地の秘宝	武幻螺旋中吕布一定概率掉落
朱雀の斗气	许昌の战い中曹操掉落
青龙の斗气	依赖任务操り武人中的BOSS吕蒙掉落
白虎の斗气	建业の战い中孙坚掉落
黄龙の斗气	天顶の塔中袁绍掉落
仙界の合金	天顶の塔中的飞行兵器“独乐刃”
黄水晶	猛将连破中凌统和魏延掉落
幻の蜂蜜	合肥の战い或许昌の战い中曹操掉落

另外，棒系素材打妖术师和兵器车会掉落，木系素材打弓箭手掉落，对应兵器的碎片打杂兵掉落（根据杂兵手上拿的武器掉落对应碎片）。

武幻系统

角色除了能够装备武器提升能力以外，还能够给角色装备武幻技能，装备后的武幻满足条件即可在战斗中发挥作用。武幻技能最多可以装备4种，分别为左右手和左右足4个位置，武幻一共分为3种类型，部分特定的武幻有装备位置的限定。与战玉一样，武幻可以在都市的学问所中进行生产，强力武幻需要学问所等级的提升到一定程度后才能制作。

武幻分为以下3种类型

いつでも发动： 装备后即可发生作用的武幻
觉醒时に发动： 发动觉醒状态后才会生效的武幻
无双乱舞で发动： 发动无双乱舞时生效的武幻，该类武幻必占据左右手两个位置

道具复制大法

利用PSP同伴间的道具交换功能，可以实现道具复制。步骤如下：1.A将目标道具给B；2.B存档，A存档后退出再进入游戏；3.B把道具还给A，B不存档退出再进入游戏，此时B身上还有给了A的道具，而A也获得了道具。如此反复即可无限复制道具

www.plumbook.cn

全武幻一览

いつでも发动

武幻名称	作用	装备要求	设施要求
大飞翔	跳跃高度小幅度上升	LV1/双脚	初期
回复扩大	回复道具可以给我方其他武将回复	LV1/双手	初期
活力锻炼	回复道具的回复效果小幅度上升	LV1/双手	初期
连续突进	冲刺次数增加一次	LV1/双脚	初期
连续跳跃	跳跃次数增加一次	LV1/双脚	初期
高速起上	倒地后起身的速度变快	LV1/双手	初期
共有觉醒强化	攻击敌人时觉醒槽的增加速度变快	LV1/全身	初期
背水怒涛	濒死状态下攻击力小提升	LV5/全身	LV2
空中浮游	低空中可保持浮游状态	LV1/全身	LV2
短期决战	蓄力攻击的蓄力时间小幅度缩短	LV10/全身	LV2
挑拨	容易受到敌人的阻击	LV1/全身	LV2
高速跳跃	开始跳跃时的速度上升	LV10/双脚	LV2
练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	LV10/全身	LV2
标的心眼	可以直接看到敌人的弱点	LV10/全身	LV2
不倒浮游	浮游状态下收到伤害不会倒地	LV10/全身	LV2
生命增加	战斗中体力徐徐小回复	LV10/全身	LV2
大飞翔改	跳跃高度大幅度上升	LV10/双脚	LV2
觉醒增加	觉醒槽徐徐小回复	LV10/全身	LV2
连续突进改	冲刺次数增加两次	LV10/双脚	LV2
连续跳跃改	跳跃次数增加两次	LV10/双脚	LV2
兽化语	不会受到动物系敌人的攻击	LV15/全身	LV3
防御锻炼	防御不会崩坏	LV15/双手	LV3
八方眼	弓和术的攻击范围扩大	LV20/双手	LV3
背部防御	可以防御背后的攻击	LV20/双手	LV3
生命攻击改	战斗中体力徐徐中回复	LV20/全身	LV3
觉醒增加改	觉醒槽徐徐中回复	LV20/全身	LV3
活力锻炼改	回复道具的回复效果中幅度上升	LV20/双手	LV3
空中浮游改	高空中可保持浮游状态	LV20/全身	LV3
连续突进极	冲刺次数增加三次	LV20/双脚	LV3
背水怒涛改	濒死状态下攻击力中提升	LV25/全身	LV4
短期决战改	蓄力攻击的蓄力时间大幅度缩短	LV30/全身	LV4
邻人再起	消耗体力令周围武将体力大恢复	LV30/全身	LV4
练气术改	强攻击的蓄力状态下可快速增加觉醒槽	LV30/全身	LV4
生命增加极	战斗中体力徐徐大回复	LV40/全身	LV5
获得幸运	打倒敌人后获得的素材×2	LV10/全身	LV5
觉醒增加极	觉醒槽徐徐大回复	LV40/全身	LV5

无双乱舞で发动

武幻名称	作用	装备要求	设施要求
乱舞・冰结弹	无双乱舞时附加1级水属性攻击	LV1/两手持	初期
乱舞・电击石	无双乱舞时附加1级金属性攻击	LV1/两手持	初期
乱舞・土块弹	无双乱舞时附加1级土属性攻击	LV1/两手持	初期
乱舞・业火炎	无双乱舞时附加1级火属性攻击	LV1/两手持	初期
乱舞・猛毒弹	无双乱舞时附加1级木属性攻击	LV1/两手持	初期
乱舞・飞光弹	无双乱舞时附加1级阳属性攻击	LV1/两手持	初期
乱舞・封印弹	无双乱舞时附加1级阴属性攻击	LV1/两手持	初期
乱舞・扩散光	无双乱舞时附加2级阳属性攻击	LV10/两手持	LV2
乱舞・暗黑球	无双乱舞时附加2级阴属性攻击	LV10/两手持	LV2
乱舞・冻巨岩	无双乱舞时附加2级水属性攻击	LV10/两手持	LV2
乱舞・飞雷击	无双乱舞时附加2级金属性攻击	LV10/两手持	LV2
乱舞・重飞砾	无双乱舞时附加2级土属性攻击	LV10/两手持	LV2
乱舞・炼飞砾	无双乱舞时附加2级火属性攻击	LV10/两手持	LV2
乱舞・毒旋风	无双乱舞时附加2级木属性攻击	LV10/两手持	LV2
乱舞・阳矢雨	无双乱舞时附加3级阳属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・辉石柱	无双乱舞时附加3级阳属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・阴矢雨	无双乱舞时附加3级阴属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・影柱	无双乱舞时附加3级阴属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・冰矢雨	无双乱舞时附加3级水属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・零度柱	无双乱舞时附加3级水属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・雷矢雨	无双乱舞时附加3级金属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・雷神拳	无双乱舞时附加3级金属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・土矢雨	无双乱舞时附加3级土属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・巨岩柱	无双乱舞时附加3级土属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・火炎雨	无双乱舞时附加3级火属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・狱炎块	无双乱舞时附加3级火属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・毒矢雨	无双乱舞时附加3级木属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・毒龙卷	无双乱舞时附加3级木属性攻击	LV20/两手持	LV3
乱舞・幻泡	无双乱舞时附加泡玉攻击	LV30/两手持	LV4
乱舞・太阳波	无双乱舞时附加最高级阳属性攻击	LV30/两手持	LV4
乱舞・暗津波	无双乱舞时附加最高级阴属性攻击	LV30/两手持	LV4
乱舞・大雪崩	无双乱舞时附加最高级水属性攻击	LV30/两手持	LV4
乱舞・雷光波	无双乱舞时附加最高级金属性攻击	LV30/两手持	LV4
乱舞・重津波	无双乱舞时附加最高级土属性攻击	LV30/两手持	LV4
乱舞・火炎波	无双乱舞时附加最高级火属性攻击	LV30/两手持	LV4
乱舞・毒津波	无双乱舞时附加最高级木属性攻击	LV30/两手持	LV4

觉醒时に发动

武幻名称	作用	装备要求	设施要求
威吓气功波	觉醒的瞬间使周围的敌人昏迷	LV1/全身	初期
冲击气功波	觉醒的瞬间吹飞周围的敌人	LV1/全身	初期
协力抵抗强化	全员的抵抗力上升	LV1/全身	初期
协力攻击强化	全员的攻击力上升	LV1/全身	初期
协力防御强化	全员的防御力上升	LV1/全身	初期
高速突进	冲刺速度小幅度上升	LV1/双脚	初期
空战巧者	空中攻击给予敌人的伤害小幅度上升	LV5/双手	LV2
气力集中	觉醒时气力消耗的速度减慢	LV5/全身	LV2
刚突进	冲刺时可以将敌人弹飞	LV1/双脚	LV2
活力气功波	觉醒的瞬间回复周围队友的体力	LV10/全身	LV2
闪空波	冲击波的范围变广	LV10/双手	LV2
乱射术	间接攻击时发射的弹数上升	LV10/双手	LV2
痛转化	受到攻击时转化一部分伤害回复体力	LV10/全身	LV2
兵器粉碎	对兵器型的敌人伤害增加	LV10/双手	LV2
生命粉碎	对人型的敌人伤害增加	LV10/双手	LV2
自动受身	被打浮空落地时自动受身	LV10/双手	LV2
高速突进改	冲刺速度中幅度上升	LV15/双脚	LV2
生命吸收	攻击的同时吸收一部分伤害回复自身体力	LV15/双手	LV3
属性强化	属性攻击给予的伤害更高	LV15/双手	LV3
贯盾术	敌人即使防御也会受到伤害	LV15/双手	LV3
无双铠	受到间接攻击时的伤害下降	LV15/双手	LV3
战神铠	受到直接攻击时的伤害下降	LV15/双手	LV3
无形突进	冲刺中处于隐身状态，不会受到敌人攻击	LV1/双脚	LV3
空战巧者	空中攻击给予敌人伤害中幅度上升	LV20/双手	LV3
生命分配	攻击的同时吸收部分伤害回复我方全员的体力	LV20/双手	LV3
气力集中改	觉醒时气力消耗的速度减慢	LV20/全身	LV3
钢身体	不会受到地形陷阱的伤害	LV20/全身	LV3
无伤受止	较小几率受到伤害时不会减少体力	LV20/双手	LV3
共有连击强化	连携攻击时觉醒槽上升量增加	LV1/全身	LV3
解放波动	发动时较小几率令周围的敌人进入解放状态	LV20/两手持	LV3
封印波动	发动时较小几率令周围的敌人进入封印状态	LV20/两手持	LV3
冻结波动	发动时较小几率令周围的敌人进入冻结状态	LV20/两手持	LV3
气绝波动	发动时较小几率令周围的敌人进入气绝状态	LV20/两手持	LV3
重力波动	发动时较小几率令周围的敌人进入重力状态	LV20/两手持	LV3
燃烧波动	发动时较小几率令周围的敌人进入燃烧状态	LV20/两手持	LV3
毒波动	发动时较小几率令周围的敌人进入毒状态	LV20/两手持	LV3
刚突进改	冲刺时较大概率可将敌人弹飞	LV20/双脚	LV3
连击体系	普通攻击不会自动中断	LV20/双手	LV3
缩地术	高速的短距离冲刺	LV25/双脚	LV4
威吓气功波改	觉醒的瞬间较大几率使周围的敌人进入气绝状态	LV25/全身	LV4
冲击气功波改	觉醒的瞬间较大几率吹飞周围的敌人	LV25/全身	LV4
乱舞师范	发动无双乱舞后在觉醒槽未消耗完的情况下可以保持觉醒状态	LV25/全身	LV4
痛转化改	受到攻击时转化大部分伤害回复体力	LV25/全身	LV4
兵器粉碎改	对兵器型的敌人伤害大幅度增加	LV25/双手	LV4
生命粉碎改	对人型的敌人伤害大幅度增加	LV25/双手	LV4
活力气功波改	觉醒的瞬间回复周围队友的大量体力	LV30/全身	LV4
鬼神铠	觉醒中受到伤害不会产生硬直	LV30/全身	LV4
闪空波改	冲击波的范围大幅度增加	LV30/双手	LV4
乱射术改	间接攻击时发射的大幅度弹数上升	LV30/双手	LV4
无双铠改	受到间接攻击时的伤害大幅度下降	LV30/双手	LV4
战神铠改	受到直接攻击时的伤害大幅度下降	LV30/双手	LV4
生命吸收改	攻击的同时吸收大部分伤害回复自身体力	LV35/双手	LV4
属性强化改	属性攻击给予的伤害大幅度上升	LV35/双手	LV4
贯盾术改	敌人即使是防御也会受到大幅度伤害	LV35/双手	LV4
气力集中极	觉醒时气力消耗的速度大幅度减慢	LV3/全身	LV4
解放波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入解放状态	LV35/两手持	LV4
封印波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入封印状态	LV35/两手持	LV4
冻结波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入冻结状态	LV35/两手持	LV4
气绝波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入气绝状态	LV35/两手持	LV4
重力波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入重力状态	LV35/两手持	LV4
燃烧波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入燃烧状态	LV35/两手持	LV4
毒波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入毒状态	LV35/两手持	LV4
刚突进极	冲刺时超大概率可将敌人弹飞	LV35/双脚	LV4
一闪	将较弱的敌人一击必杀	LV40/双手	LV5
生命分配改	攻击的同时吸收大部分伤害回复我方全员的大量体力	LV40/双手	LV5
无伤受止改	较大几率受到伤害时不会减少体力	LV40/双手	LV5
解放完全抵抗	完全免疫解放状态	LV40/全身	LV5
封印完全抵抗	完全免疫封印状态	LV40/全身	LV5
冻结完全抵抗	完全免疫冻结状态	LV40/全身	LV5
气绝完全抵抗	完全免疫气绝状态	LV40/全身	LV5
重力完全抵抗	完全免疫重力状态	LV40/全身	LV5
燃烧完全抵抗	完全免疫燃烧状态	LV40/全身	LV5
毒完全抵抗	完全免疫毒状态	LV40/全身	LV5
不死魂	觉醒槽消耗完毕前不会死亡	LV40/全身	LV5

设施升级奖励

当设施升级到最大5级后再将其经验值升满的话，设施老板会送你一个斗气系素材作为奖励，例如锻冶屋会送你“青龙の斗气”。

www.plumbook.cn

都市设施

除了上面提到的锻冶屋、工房，在都市里还有一些其他的设施。

交易所：更换玩家手中的素材类型，每当玩家经过一场战斗后即可交换一次，每次交换时交换素材的种类、数量和星级都是随机的，也可能交换到玩家不需要的素材，当交易所的等级提升后可以交换素材的最大星级也会相应上升，注意的是一次任务结束后只能交换一次素材。

よろず屋：游戏允许玩家在战场时携带5种道具，而道具可以在都市的よろず屋中购买，道具大致分为3种，回复，攻击以及辅助类，根据道具的不同允许携带的数量有区别。灵活使用各种道具可以轻松通过难度很高的关卡。除此之外，よろず屋同样可以通过升级来增加出售道具的种类。

仓库：存放角色素材和道具的地方，通过升级能够增加最大储存容量。

武将卡

升级都市中的设施需要武将卡，在系统中选择“都市育成”后玩家可以把得到的武将卡分别放置在5个空格，当玩家每次战斗后会根据武将卡的属性和能力增加都市设施的经验值，经验值到达要求后可以在对应的设施处提升等级从而获得更多的效果。游戏中一共有100张武将卡，大致可以分为2类，即特殊武将和大众脸武将，特殊武将一般能力值非常高。每次玩家完成战役后都会随机在都市中遇到武将，与其对话就可以获得对方的武将卡，而出现的武将则是随机的，不过由于本作进入战役后立刻退出也算完成一场战役，所以我们可以通过这样的方法来刷武将卡。另外，一些特殊的武将卡通过组合还可以获得附加的能力。

设施升级一览

设施名称	LV2升级条件	强化内容	LV3升级条件	强化内容	LV4升级条件	强化内容	LV5升级条件	强化内容
よろず屋（道具屋）	经验20/竹材×1/木棉布×1	出售中级道具	100经验/绢织物×1/桃材×1	增加高级道具	经验700/黄金の布×1/检材×1	增加强力回复道具	经验1600/黑檀材×2/虹色の布×1/虹茧×1	增加强力全体回复道具
锻冶屋	经验20/木棉布×1/麻纽×1	追加1.5星~2星级的武器	100经验/绢织物×1/绢丝×1	追加2.5星的武器	经验700/黄金の布×1/硬革纽×1	增加3.5星~4.5星武器	经验1600/虹色の布×2/金丝×1/虹色の短刃×1	增加5星武器
工房	经验20/麻纽×1/竹材×1	可以制作2星战玉	100经验/桃材×1/绢丝×1	追加2.5星的武器增加2.5~3星战玉	经验700/硬革纽×1/检材×1	增加3.5星~4.5星战玉	经验1600/大河の黄玉×1/金丝×2/黑檀材×1	增加5星战玉
学问所	经验20/竹材×1/木棉布×1	追加2星武幻	100经验/绢织物×1/桃材×1	追加2.5星~3星武幻	700经验/检材×1/黄金の布×1	追加3.5星~4.5星武幻	经验1600/君主の书×1/虹色の布×1/黑檀材×2	追加5星武幻
交易所	经验20/木棉布×1/麻纽×1	可以交换2星素材	100经验/绢织物×1/绢丝×1	可以交换2.5星~3星素材	700经验/黄金の布×1/硬革纽×1	可交换3.5星~4.5星素材	经验1600/白银の贝壳×1/虹色の布×2/金丝×1	可交换5星素材
仓库	经验20/麻纽×1/竹材×1	仓库最大容量扩充到125	100经验/桃材×1/绢丝×1	仓库最大容量扩充到150	经验700/硬革纽×1/检材×1	仓库最大容量扩充到175	经验1600/明君の像×1/金丝×2/黑檀材×1	仓库最大容量扩充到200

转生系统

本作在一开始就可以选用除了他势力以外的所有角色，在选定开场的角色后，玩家在后期想要更换操作角色就需要依靠转生系统了。在都市时前往转生堂即可转生成其他角色参与战斗，转生后保留玩家身上的金钱和道具，但角色的等级为1。随着主线章节的发展玩家可以转生的角色也会逐步增加，5章以前可以只会增加本势力的角色，5章后追加其他两个势力的全部角色，他势力的5名角色则需要完成6章出现的特殊关卡才能够转生。

他势力武将转生条件	
袁绍	通过第六章“天顶の塔”
吕布	通过第六章“武幻螺旋”
张角	通过第六章五星任务“黄巾の乱”
貂蝉	通过第六章五星任务“虎牢关の战い”
董卓	通过第六章五星任务“眉城の战い”

各类武器的特殊操作

剑类 クリティカル攻击：通常攻击后使用强攻击
イグナイトブレイド：L+滑杆左右方向+△键，强力的吹飞攻击

枪类 ラッシュ攻击：□键连打可增加连击数
シェルブレイグ：L+滑杆左右下上+△键，空中连击

戟类 ガードカウンター：防御中按下□键可将敌人弹飞

术类 エレメントチェンジ：△键蓄力时按R键变更攻击属性

棍类 ダブルチャージ：蓄力攻击后再次按下△键，对前方敌人的强力吹飞攻击

弓类 ステップシュート：L+滑杆横方向冲刺+□键连打，高度移动的的快速射击

武器的相克性

本作的所有武器一共分为6种属性，分别是剑、枪、戟、棍、弓和术，每种武器都具有相克性，使用相克的武器锁定敌人时会以不同颜色的圈，按照5个级别来说分别是蓝色>绿色>黄色>橙色>红色，当角色锁定目标时显示是蓝色时表示角色的武器对该敌人的伤害最高，显示红色则相反。本作的武器相克性在战斗中占有非常重要的位置，当角色的武器等级和自身等级和对方差不多时，攻击锁定圈为蓝色的敌人掉血就和割草似的，但红色的话打半天都看不到敌人在掉血，因此在战场上攻击敌方BOSS时显示橙色或红色圈就需要考虑更换武器了。因为本作最多只能携带2种武器上场，所以在进入战场前最好选择2种能够互补的武器，这样才能全方位地应付游戏中的各种敌人。注意BOSS的属性根据其使用的武器来定，具体可参照下表。

使用武器＼杂兵种类	轻兵	重兵	术兵	动物	固定兵器	轻兵器	重兵器
剑	5	3	1	4	2	4	2
枪	4	2	4	3	2	3	3
戟	3	5	2	3	4	1	3
棍	3	4	2	1	5	2	5
弓	3	2	5	4	1	3	2
术	2	3	4	5	1	4	2

注1：轻兵指弓兵剑兵，重兵指棍棒兵和持有盾牌的兵种，术兵指妖术兵，动物指虎狼鹰等，固定兵器指各种炮台，轻兵器指独乐刃和雷晶机等，重兵器指猛虎战车和武装刀车等等。
注2：5为蓝色，4为绿色，3为黄色，2为橙色，1为红色

武器分类

剑类武器：剑／双剑／长剑／大剑／刀／双钩／铁爪
枪类武器：枪
戟类武器：戟／双戟／十字戟
棍类武器：棍棒／棍／铁球／鞭／双鞭／三节棍
弓类武器：弓／刃弩
术类武器：羽扇／铁丝／杖／扇

BOSS素材 游戏中部分关卡一旦打倒特定的BOSS即会结束战斗，此时角色会摆POSE，在其摆完POSE后至画面黑屏前角色是可以行动的，这时就可以拾取打倒BOSS掉落的素材了。

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

武将特性

游戏中的每位武将的武器和能力成长值都不同，成长值一共分为5个等级，A＞B＞C＞D＞E。等级越高，完成战役和升级时增加的能力也就越高，武器的熟练度同样也会受到成长值的影响。另外每位武将还具备一项天性技能，这项技能不用装备即可生效，玩家也无法将其拆除。

魏国

武将名	固有武器类型	天性	天性效果	长剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
夏侯惇	棍棒	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	B	D	C	A	B	E	A	E	C	B	C	D
典韦	铁球	背水怒涛	濒死状态下攻击力提升	B	C	B	A	E	D	C	D	B	A	D	A
司马懿	铁丝	空中浮游	低空中可保持浮游状态	B	C	C	E	C	A	D	B	C	A	C	C
张辽	双戟	刚突进	冲刺时可以将敌人弹飞	C	B	A	B	D	E	B	D	B	B	C	D
曹操	剑	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	A	C	D	E	C	B	B	A	C	A	C	D
许褚	棍棒	短期决战	蓄力攻击的蓄力时间缩短	C	B	C	A	D	D	B	E	E	A	D	C
夏侯渊	弓	连续突进	冲刺回数增加一次	C	C	B	B	A	E	A	C	B	C	C	D
徐晃	戟	高速突进	冲刺速度上升	D	B	A	C	D	C	B	D	A	D	C	B
张郃	铁爪	连续跳跃	跳跃次数增加一次	A	B	C	D	D	C	C	B	B	C	B	C
曹仁	戟	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	E	C	A	B	C	D	C	B	B	B	D	C
曹丕	长剑	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	A	C	C	E	B	B	C	D	C	B	B	A
甄姬	鞭	活力锻炼	回复道具的回复效果提升	B	D	E	A	B	C	D	A	B	C	B	D

吴国

武将名	固有武器类型	天性	天性效果	剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
周瑜	棍	短期决战	蓄力攻击的蓄力时间缩短	B	D	E	A	E	B	B	C	D	B	C	A
陆逊	剑	连续突进	冲刺回数增加一次	A	C	D	D	B	B	B	C	D	B	C	A
孙尚香	弓	连续跳跃	跳跃次数增加一次	B	C	D	E	A	B	C	A	C	B	B	C
甘宁	双钩	刚突进	冲刺时可以将敌人弹飞	A	B	C	B	E	E	C	E	A	C	A	E
孙坚	刀	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	A	B	B	C	E	C	A	C	A	C	B	E
太史慈	双鞭	活力锻炼	回复道具的回复效果提升	D	B	C	A	B	E	B	C	C	B	D	B
吕蒙	戟	高速突进	冲刺速度上升	C	B	A	C	D	C	D	B	C	B	C	C
黄盖	棍棒	背水怒涛	濒死状态下攻击力提升	B	C	E	A	C	D	A	C	B	D	C	B
周泰	刀	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	A	C	D	E	B	C	C	D	B	C	B	C
凌统	三节棍	空中浮游	低空中可保持浮游状态	C	B	C	A	D	E	C	C	B	B	C	D
孙策	枪	连续突进	冲刺回数增加一次	C	A	B	C	B	C	D	C	A	D	B	B
孙权	剑	高速突进	冲刺速度上升	A	E	C	C	C	B	B	C	C	B	C	C
小乔	扇	空中浮游	低空中可保持浮游状态	B	D	D	C	B	A	D	B	C	B	A	C

蜀国

武将名	固有武器类型	天性	天性效果	剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
赵云	枪	刚突进	冲刺时可以将敌人弹飞	D	A	E	C	B	D	B	C	B	D	A	B
关羽	戟	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	E	B	A	B	C	D	A	D	C	A	C	B
张飞	枪	背水怒涛	濒死状态下攻击力提升	C	A	B	B	E	E	A	C	A	D	D	C
诸葛亮	羽扇	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	B	C	D	D	B	A	D	C	D	B	C	A
刘备	双剑	连续跳跃	跳跃次数增加一次	A	B	C	D	B	C	C	C	C	C	A	A
马超	大剑	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	A	C	C	B	C	E	C	C	A	B	D	C
黄忠	弓	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	B	B	C	E	A	D	C	B	C	D	B	E
魏延	棍棒	活力锻炼	回复道具效果提升	C	C	C	A	B	E	A	C	B	D	B	C
关平	戟	刚突进	冲刺时可将敌人弹飞	B	B	A	D	C	D	A	D	B	C	C	B
庞统	杖	连续突进	冲刺回数增加一次	B	C	D	D	B	A	D	C	C	B	C	B
月英	刃奴	连续跳跃	跳跃次数增加一次	B	E	C	B	A	C	C	B	C	B	B	C

他势力

武将名	固有武器类型	天性	天性效果	能力值增长（剑 枪 戟 棍 弓 术 体力 觉醒 攻击 防御 移动 抵抗）											
貂蝉	鞭	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	D	D	C	A	C	B	C	A	B	C	B	E
吕布	十字戟	背水怒涛	濒死状态下攻击力提升	C	B	A	B	B	E	B	D	A	A	C	C
董卓	棍棒	短期决战	蓄力强攻击的蓄力时间缩短	B	C	C	A	C	E	B	C	B	D	D	C
袁绍	剑	刚突进	冲刺时可将敌人弹飞	A	C	C	E	B	B	C	B	C	B	A	E
张角	杖	空中浮游	低空中可保持浮游状态	C	E	C	B	C	A	D	A	C	B	C	B

全角色无双传一览

每个关卡只有一本无双传，其中5章前出现的无双传均隐藏在红色的箱子内，6章出现的所有箱子全是红色的，不过下文中都有位置提示，可自行查找。

本势力和他势力的无双传可以在专用关卡和通用关卡中取得，未选择的两个势力则在6章后出现的5星关卡中，每通过一个本势力的5星关卡就可以开启其他两个势力的对应关卡，这样就可以取得其他势力角色的无双传。

吴国

孙权	共通关卡第六章依赖任务“天顶の塔”倒数第二个地图左上角的箱子里
小乔	吴传第四章“江东平定战”右下角地图的左下角箱子内
黄盖	吴传第四章“刘表奇袭战”最右下角地图的右下方角落内（注意多转换视角）
太史慈	吴传第四章“吴郡攻略战”最上方的地图的左上角落里
凌统	吴传第四章“夏口之战”从左往右数的第三个地图的右上角（一个较底的平台上）
孙坚	吴传第四章依赖任务“玉玺争夺战”最上方地图内左下角的角落里
孙尚香	吴传第四章“连锁する战场”最右边地图的左下角附近（靠近出口的位置）
吕蒙	吴传第五章“樊城の战い”最右边地图的右下角落里
周泰	吴传第五章“石亭の战い”从下往上数第五个地图的左上角高台上（两个出口的交接处）
陆逊	吴传第五章“夷陵の战い”诸葛亮八阵图地图内的最左上角
甘宁	吴传第五章“合肥の战い” 最右上方地图的左下角高台上
孙策	吴传第五章依赖任务“二つの道”右边的第二个地图中最下角的一个凸出点内的箱子
周瑜	吴传第五章依赖任务“知勇集结”最右边地图的右上角

魏国

曹操	共通关卡第六章依赖任务“幻惑の地”地图最右方版面的右下角的箱子中
夏侯惇	魏传第四章“关羽千里行”左上方房间的最左上角落里
典韦	魏传第四章“宛城脱出战”最右上角地图的右下角落里，需要从右上方绕过去并打破若干墙壁
司马懿	魏传第五章“五丈原の战い”击破诸葛亮后前往最上方的地图后在左上角附近
张辽	魏传第五章“猛将连破”左上方数起第二个地图的右上角落里
许褚	魏传第四章“长坂の战い”右上地图的右上角附近（赵云所在的地图）
夏侯渊	魏传第五章“定军山の战い”最右上方地图的左上角高台处
徐晃	魏传第四章“曹操包围网”楼梯的右手边角落里
张郃	魏传第五章“操り返す机甲”最上方地图的左下角高台上
曹仁	魏传第五章“石亭の战い”冲下往上数左边第二个地图（该地图有老虎），最左下角的高台上
曹丕	魏传第五章“合肥の战い”第一张地图的右上角（进门后从左手边跳下去即可）
甄姬	魏传第四章“官渡の战い”最左下方地图的左上角附近

他势力

袁绍	第三章依赖任务“兵粮防卫”中间版面右上角的箱子中
吕布	第六章依赖任务“黑き暴风”左边小平台后的箱子中
貂蝉	第二章“虎牢关の战い”左边版面的中间位置
董卓	第三章“下邳の战い”第三个版面的左下方位置（注意在草丛中）
张角	第三章“黄巾の残党”左上角版面的左上角位置

追加服装

角色等级10以上获得第三套服装，完成50次任务并获得第三套服装的情况下可以取得第四套服装，另外继承试玩版的记录同样也可以获得第四套服装

www.plumbook.cn

多边小百科 GAMEPEDIA

新栏目《多边小百科》将致力于为大家献上在平时游戏过程中不容易了解到的游戏知识。

自从杂志实行游戏类型中文化之后，很多玩家对于一些类型的确切分类还不甚了解，这期就让我们一起看看平台动作游戏吧。平台动作游戏的定义：主要通过跳跃在平台间移动或越过障碍物到达终点的游戏。

文 尼亚

一、跳

青蛙 FROGS

机种 街机 | 厂商 Gremlin | 发售日 1978年

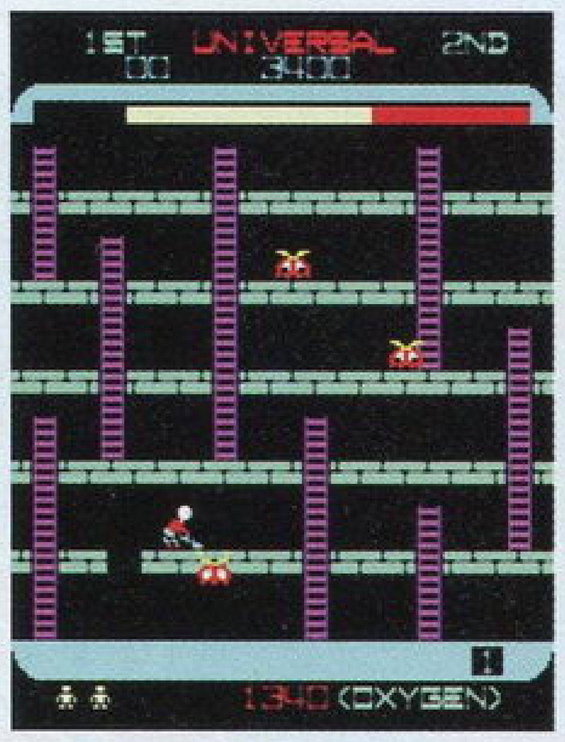
可以说“跳”这个动作代表着平台动作游戏，同时“跳”也是这个游戏类型贡献给游戏界的最宝贵财富，很难想像现在的电子游戏中如果不存在跳这个元素会是什么样子。不会跳的游戏当然有很多，很容易就能举出例子，比如所有的文字冒险游戏……好吧，在可以控制角色移动的游戏中，不能跳的游戏类型还是很多的，比如大部分RPG、动作冒险游戏、一些战术射击游戏等等，这些是出于游戏理念的设计，我们放过那些设计出不会跳的游戏角色的制作者吧。

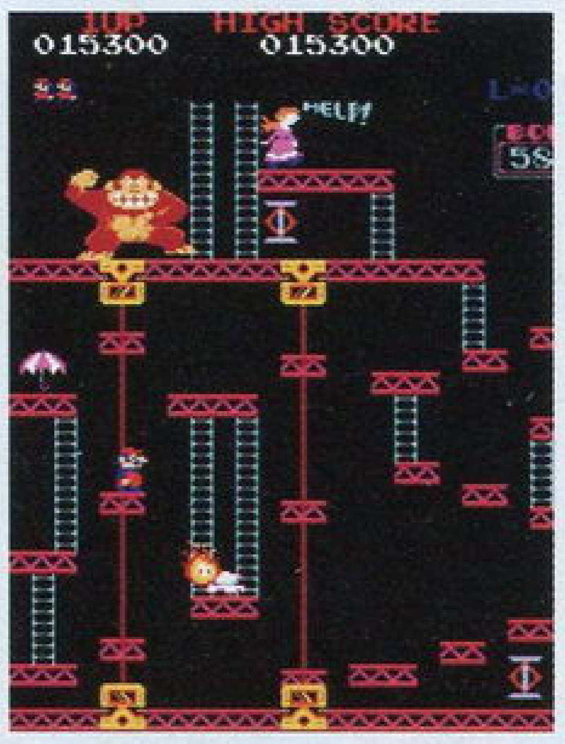
第一款加入“跳”这个动作的游戏是位于美国加利福尼亚的街机商Gremlin于1978年制作的《青蛙》，玩家控制一只青蛙在池塘的莲叶上左跳右跳，伸出舌头抓蝴蝶吃，如果能在游戏的限制时间吃到一只蜻蜓就可以在游戏结束后免费再玩一次。

▶从《青蛙》的街机框体可以看出，池塘可不是用游戏画面表现的，只是框体上的实物布景而已。

二、谁是第一名？

很多人都认为任天堂的《大金刚》是第一款平台游戏，但也有人认为《恐慌空间》才是第一款，这是一个比较有争议的话题，先看看两个游戏的截图吧。





恐慌空间 Space Panic

机种 街机 | 厂商 Universal | 发售日 1980年

大金刚 Donkey Kong

机种 街机 | 厂商 任天堂 | 发售日 1981年

《恐慌空间》的名字也许大家听起来很陌生，但是如果提到它的衍生作品，那么您一定不会充耳不闻——《淘金者(Lode Runner)》。游戏的玩法也便明了，控制一个太空人在平台间移动，通过梯子可以爬上爬下，还能在砖地上挖洞，当外形生物陷入洞中之后，可以走上去把它们踩死。虽然游戏里没有跳，但不可忽视的是其中的两个关键点——平台间的移动和“踩”，《恐慌空间》对以后的平台游戏的影响不言而喻。

《大金刚》则是实实在在的平台游戏，最初任天堂于1981年7月发售街机版，后来被移植到无数个平台上，年纪稍微大一些的玩家应该都不陌生。游戏中大金刚绑架了女主角波林(Pauline)，带着她爬上建筑的顶端，不断扔下滚动的木桶并放小兵阻碍马里奥爬上来救他的女友，其实最开始是没有马里奥这个名字的，当时的大叔名叫“跳跳人(Jumpman)”，而且他当时的职业还是木匠。

▲《大金刚》的街机实物。

作为宫本茂的第一款游戏，《大金刚》就已经充分展示了这位大师让人钦佩的幻想力和设计能力，开创了太多让后人效仿着前行的道路。《大金刚》中有很多值得我们品味的东西：

经典的英雄救美的剧情第一次在游戏中通过过场演出表现；跳跃和攀爬梯子相结合的关卡设计成为日后很多游戏的标杆；游戏的关卡设计非常精彩，包括几十个关卡，分为四个风格迥异、越来越难的主题，《大金刚》是当时最复杂的游戏；《大金刚》是第二款拥有复数关卡的游戏(第一款是Midway Games的《Gorf》)；游戏的名字最初是《顽固的哥斯拉(Stubborn Gorilla)》，但宫本茂在翻看了一些英日字典之后，发现“Stubborn和Donkey”、“Gorilla和Kong”是同意词，于是改为了现在这个更简洁的朗朗上口的名字。

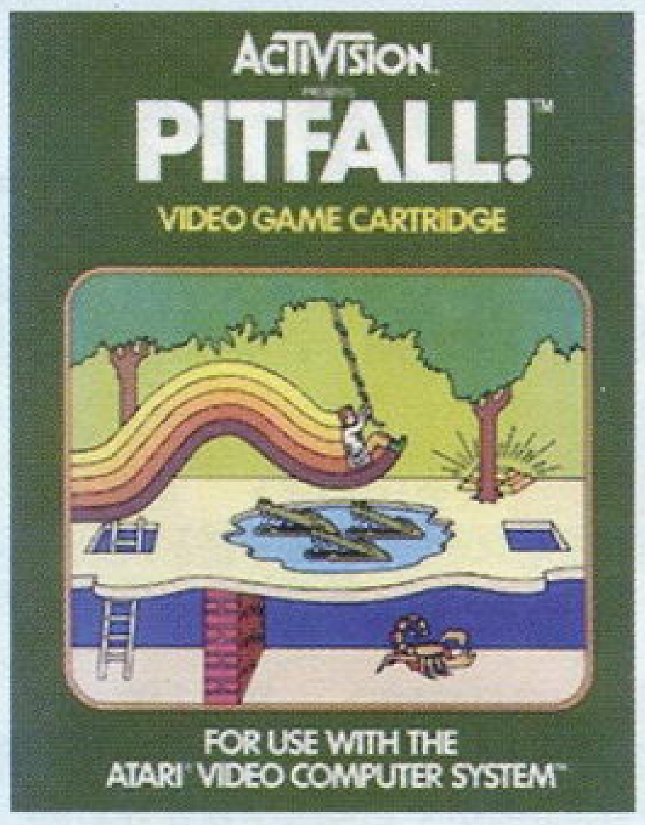
三、单屏关卡时代

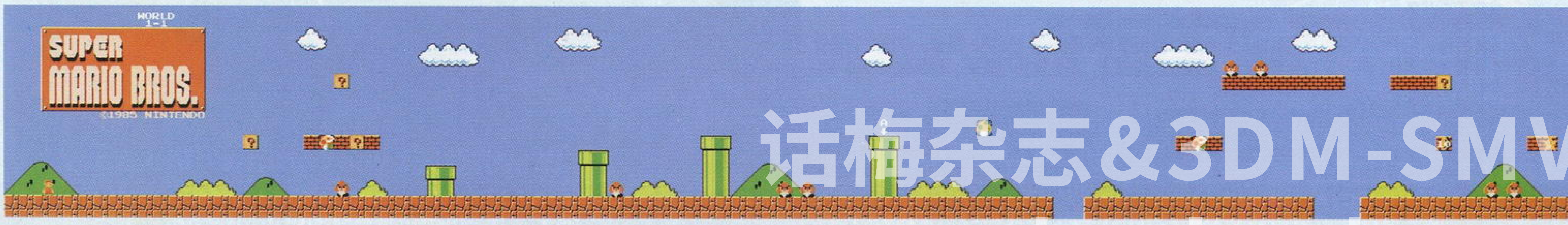
陷阱！ Pitfall!

机种 雅达利2600 | 厂商 Activision | 发售日 1982年

“连起来的关卡，第一次的丛林大冒险”

随着《大金刚》这款平台游戏获得的巨大成功，越来越多的相似作品与玩家见面。但是因为机能问题，当时的平台游戏都只能将关卡设计在一个屏幕的显示范围之内，也就是说一个屏幕就是一关。然而Activision的制作人David Crane做出了全新的尝试，他为雅达利2600主机开发的这款《陷阱！》就拥有和其他单屏关卡的平台游戏不同的表现形式。

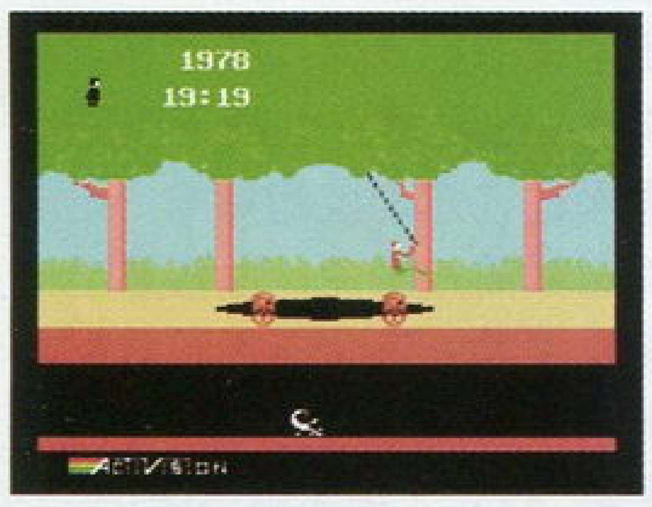




话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

早在 1979 年，他就已经研究出如何在显示器上显示出一个接近真实的奔跑的小人，1982 年他终于将之用在了游戏中，他在采访中这样形容创作时的情景：

我坐下来，面前摆一张白纸，我在中央画了一个火柴棍样的东西，我说："好了，我现在有一个奔跑的小人儿了，让我们把他放到路上吧！（于是我画了两条横线。）道路在哪里？在丛林里吧！（于是我在背景上画了一些树。）他为什么要一直奔跑？（于是我画了一些等着他去收集的宝藏和要躲开的敌人。）"就这样，《陷阱！》这个游戏的框架在十分钟之内便诞生了，接着在编程的过程中却花去了我 1000 个小时才最终将之完成。



《陷阱！》拥有连续的长条形关卡，但是关卡的场景被分为一个屏幕、一个屏幕

◀最经典设定：荡秋千一样越过危险的陷阱，掉进去就要被蝎子吃掉了！

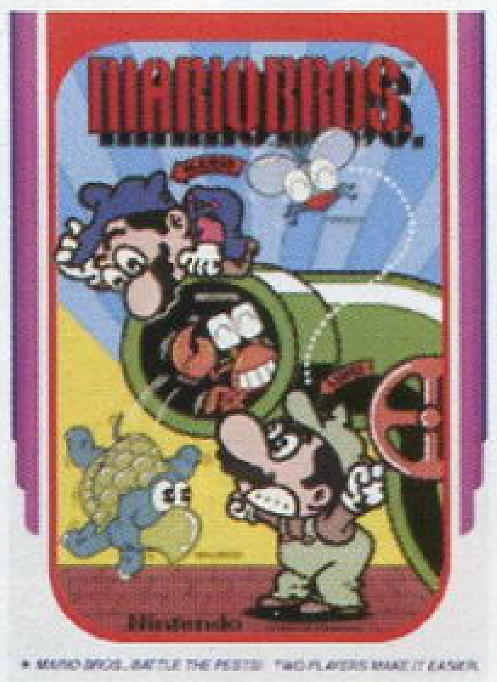
显示出来，移动到屏幕边缘便进入下一个场景，所以实际上它是一个不能及时滚动的卷轴式平台游戏，但是因为机能的原因，只能如此表现……就好比 PSP 版的"《无双》系列"都要把场景分成一块一块的。游戏提出了很多机关和障碍的设计方法，包括减慢行进速度的泥潭、流沙、滚动的圆木、响尾蛇、鳄子、鳄鱼……它们都被用在关卡中，阻碍着主角 Pitfall Harry 的探宝之路。

马里奥兄弟 —— Mario Bros.

机种	街机	厂商	任天堂	发售日	1983年

"水管兄弟的第一份工作"

为了和更广为熟知的《超级马里奥兄弟》区分开，我们经常以《水管兄弟》之类的别名称呼 1983 年发售的《马里奥兄弟》。它被搬上了十几个平台，总共推出了二十几个版本。这次马里奥终于开始了他之后一直从事的职业——水管工，同时他的老弟路易也以 2P 的身份出现，早期的游戏中，兄弟二人的惟一区别就是衣服的颜色。



游戏中他们的目标是修理纽约的地下水管道，其中充满了乌龟、螃蟹之类的有害生物，那时候的乌龟还不能通过踩壳让他们缩进去，玩家需要跳起来顶平台，将坏蛋们顶翻，之后跑上去踢飞它们。游戏的关卡设计比较简洁，左右连通的场景算是很有新意，但是游戏中平台的结构并没有变化，只是在敌人的配置和地面的光滑程度上有所改变，但是因为其出色的游戏性并且可以双人合作，而且之后又多以小游戏的形式附加在《超级马里奥兄弟》的系列游戏之中，所以广受玩家喜爱。

▶看到这经典的场景，应该会有不少人想要找到这游戏再玩上一把吧！

四、卷轴的起源

很多第一次出现在世间的新事物都不会立刻成为主流，而被人们铭记的大多是该种新事物最广泛被人们接受的作品。对于平台动作游戏，被人铭记的就是《大金刚》和《超级马里奥兄弟》，而作为第一款卷轴游戏（Scrolling）出现的《跳跃的虫子》就鲜为人知了。

卷轴形式的画面表现效果和它的名字一样直观，就像缓缓展开的画卷。实际游戏中，就是要在不改变屏幕显示区域大小的前提下，让一长条画面滚动显示。初期机能不足的前提下，有一个取巧的方法就是在滚动显示关卡障碍等布景的时候保持最内层的背景图不变。《跳跃的虫子》就是很好的代表性作品——它直接连背景都省掉了……

跳跃的虫子 —— Jump Bug

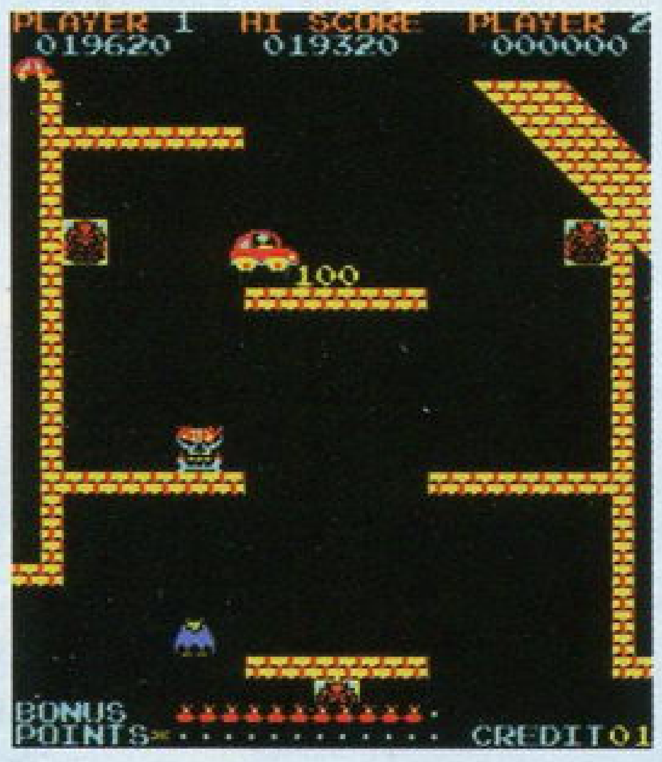
机种	街机	厂商	Rock-Ola	发售日	1978年

"第一款卷轴游戏！"

首先，游戏中玩家控制的不是一只虫子，而是一辆车。

玩家在游戏中开着一辆不停跳跃的小车，蹦过各种平台，场景——城市、金字塔、水下场景等等，和其他游戏不同，主角的车一直在像一只虫子一样跳动，无法像普通的车那样在路面平缓地前行，玩家可以通过上、下键控制跳跃的高度和落地的距离，还需要一边前进一边射击敌人。

但是在那个平台游戏初生的年代，尽管《跳跃的虫子》拥有开创式的水平和垂直两个方向的卷轴游戏方式，但是并没有长久地停留在人们的记忆中。它留给我们的是一种超前的意识。



五、卷轴的进化

卷轴的一个重要参数是滚动速度，为了不让连续滚动的画面出现跳跃的情况（也就是我们现在常说的掉帧），保持步进距离短而且均匀的滚动速度是关键，其实也就是现在强调的帧数，一定的模糊效果也能让卷轴画面更平滑。

在许多厂商地不断尝试中，卷轴系统已经越加成熟，在《跳跃的虫子》之后出现了很多代表作品：

◀1982 年 8 月，Taito 推出的《丛林之王（Jungle King）》以一个像泰山一样的男孩为主角，将《陷阱！》中第一次用到的"荡秋千"动作发扬光大。

▶1982 年由 Irem 推出了直接受《跳跃的虫子》影响的战车卷轴平台游戏《月球侦察队（Moon Patrol）》。

◀1984 年 Taito 发售的《影子传说（Legend of Kage）》将平台游戏发展到一个全新的境界。

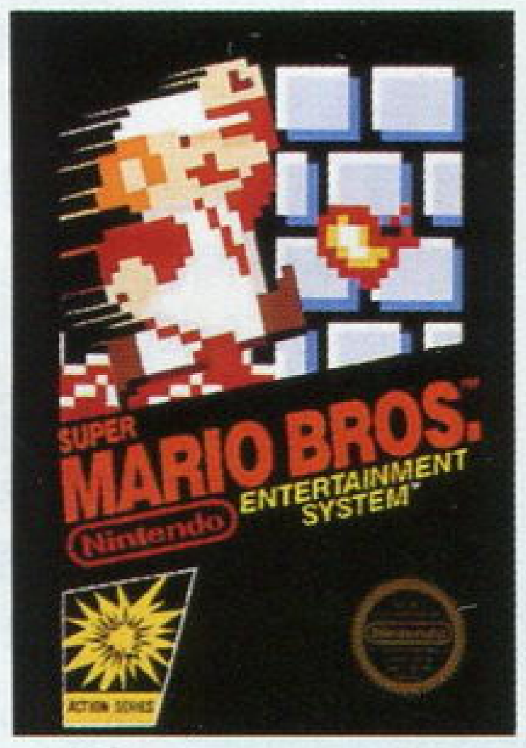
▶1984 年南梦宫的招牌吃豆人成功转业，《吃豆人大陆》街机版推出，他在之前卷轴游戏的简单的平台跳跃基础上更进一步将场景和障碍做得更加有趣味性。

六、永远的水管工

超级马里奥兄弟 —— Super Mario Bros.

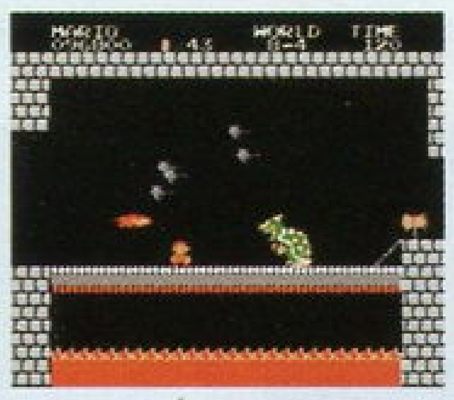
机种	FC	厂商	任天堂	发售日	1985年

"电视游戏界的奇迹！"



游戏史上销量第一的作品——《超级马里奥兄弟》以其 4 千万的成绩被收入世界吉尼斯纪录，同样怪物级的作品《口袋妖怪 红 · 绿 · 蓝》和《俄罗斯方块》也仅仅有 3 千万多一点儿的销量。这个被最广泛接受的游戏作品将平台游戏彻底发扬光大。它是世界上最流行、持续时间最长的系列作品之一，因为这个经典的作品，红白机仍然在很多人的电视前工作。相信没有人没玩过《超级马里奥兄弟》吧！以现在人的眼光，你可以不再喜欢玩，但是就像喜欢听摇滚音乐的人不能诋毁披头士乐队一样，你无法诋毁这款对游戏界拥有深远影响的作品。

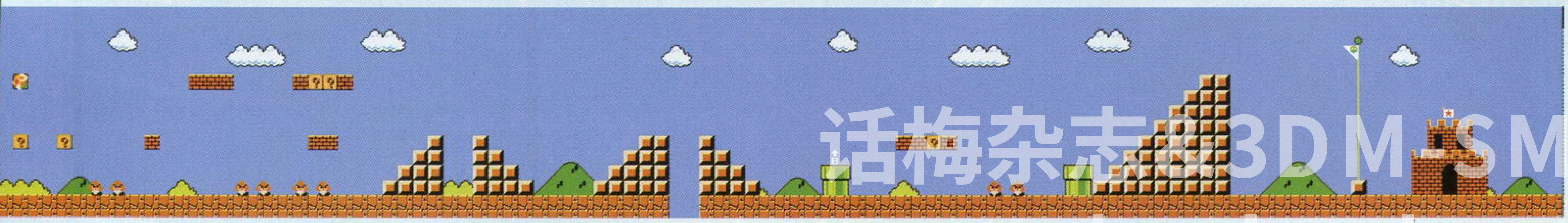
《马里奥》的剧情可谓千古不变，库巴绑架了蘑菇公主碧奇，马里奥兄弟要冲破库巴设置的重重阻碍，到库巴的城堡中救出公主，得到自由的碧奇公主会感谢马里奥拯救了世界，等到马里奥数不清第多少次救出公主之后，公主终于在马里奥的脸颊上印上了她红红的唇印。



七、"未完成"

作为最早出现的游戏类型之一，当代的动作游戏很少有不以《马里奥》为启蒙的作品，平台动作游戏的那些经典设定一代代流传并被不同的作品发挥到极致。除了尽人皆知的"《马里奥》系列"作品，各个公司也都有自己拿手的平台动作游戏，世嘉的《刺猬索尼克》、育碧的《雷曼》、顽皮狗的《古惑狼》……马里奥自然也没有停止拯救他心爱的碧奇公主的大冒险，《超级马里奥 64》是第一款可以转动视角的 3D 平台动作游戏，备受好评的《超级马里奥银河》等等……

平台在空中移动，跳过沟壑和断桥，终点只有一个，但是却有数不清的关卡。下期"多边小百科"将为您介绍平台动作游戏在卷轴时代之后的辉煌。



话梅杂志@3DM-SMY
www.plumbook.cn

胜负师：花巨资购入《铁拳6》行货街机的nfx君最近又把家中的街机升级成了《铁拳6 血统叛乱》，这一次他如约为我们带来了《铁拳6 BR》的体验报告，并提供了升级套件、框体内部结构等罕见照片与大家分享，nfx君对游戏的爱的确让人钦佩。而《幻想自白书》是在上个月的“邮箱暴走事件”中少数被挽救的稿件之一，这篇文章也很有意思。作者以幻想小说的方式大谈自己的游戏主张以及对主机大战的看法，而且他也表示出自己对游戏产业一家独大的担忧，而对于未来游戏产业发展方向的无责任猜想和臆断也是为了阐述自己观点的需要，读者朋友们大可一笑了之，不必太过严肃。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

铁拳6 BR
街机体验报告

大年夜的清晨，我忽然接到一个由杭州打过来的电话，对方是神采飞扬娱乐有限公司的工作人员，他们告诉我《铁拳6 血统叛乱》（以下简称《BR》）的升级套件已经到了，听到此消息有点激动得不敢相信，没想到这次中国版本的到货速度完全不比海外版慢。根据《铁拳5 暗之复苏》的经验，日本机街的海外版一般要晚发售一个月，日版在一个月之内会对平衡性和版本号有所调整，或者有TIME RELEASE（时间释放）等隐藏要素设定，不过这次《BR》实现了全版本统一。发售一个月之后经过日本玩家的游戏测试，《BR》的平衡性令人满意！不但没有出现任何不良BUG，而且对战热潮比起一年前《铁拳6》有增无减！因此随后而上的韩国版本、海外英文版和中国大陆行货版的《BR》全部和日版统一，没有再做任何判定或者其他的修改。确实要赞美一下《铁拳》制作组的工作人员，给我们带来这样一款完美的《铁拳6》强化版。

我在购入升级套件后，便有机会第一时间与《BR》进行亲密接触，以下是我的体验报告，希望可以解答“铁匠”们的一些疑问。

Q：《铁拳6》与《BR》之间，是否可以继承卡片资料？

A：相信这是原本《铁拳6》的街机玩家十分关心的问题。请放心，南梦宫这次十分厚道，6代的战绩、胜率、道具、金钱全部继承，只是道具和装备会被脱下来，根据玩家需要重新穿一次就行了。段位继承方面则是CHAMPION（日版为“夜叉”）以上回到ROGUE（飞燕），CHAMPION以下回到1ST DAN（初段）。因为在《BR》当中每个角色都增加了大量目不暇接、种类丰富的新道具，如果你之前磁卡里的金钱不足的话，还是要努力多赚点儿钱哦！另外，在玩《铁拳6》的时候，当一方输掉或者投币开始游戏时，想插入卡片须等到选人画面出现以后才可插入。而这一作中，无须等待，任何时候卡片都可以推进去，这也是十分人性化的改善。

Q：相对于前作画面是否有所进化？

A：《BR》的画面更加细腻，旧场地的光源被调整，部分场景重新进行了修饰，十分漂亮。原来旧版本6代令人诟病的锯齿现象在《BR》中也得到了改善，画面柔和了许多。

Q：《BR》追加了哪些新要素？

A：在BR当中，不仅仅追加了新角色、新场地、新招式、大量的全新装备道具、新的BGM音乐，而且连系统界面也是焕然一新，系统语音完全重制。而且在随机选取场地时，还有不能直接选的隐藏场景可以使用，新鲜感十足，估计日后都将成为家用版《铁拳6》的追加要素。此外还有发型DIY系统，很赞！

Q：在平衡性与系统方面有什么改变？

A：相信这也是很多“铁匠”最为关心的问题。目前在一些国内外的铁拳站点和论坛上，都对各角色的变更点进行了详细说明，由于角色数量众多，这里不方便一一说明。关于系统变化，这里就简单说一下个人的感受和体会。

①横移动的操作比《铁拳6》更细腻。在使用三岛家、保罗、尼娜、布莱恩等角色的特殊步法时，感觉更明显，这对战术运用有很大帮助。

②部分招式的追向性能削弱。比如杰克6的右钩拳这种在《铁拳6》里专打对手右横移的招式，现在也可以从右侧横移回避了，类似的招式都进行了判定的修正。

③墙壁滞留时间变短。在前作中一旦被打到墙壁上，角色的硬直非常大，而在《BR》中，人物上墙后的硬直很短，这样能进行追打的招式威力便小了很多，减少了墙壁连续技疯狂暴血的可能性，增加了游戏的对抗性。

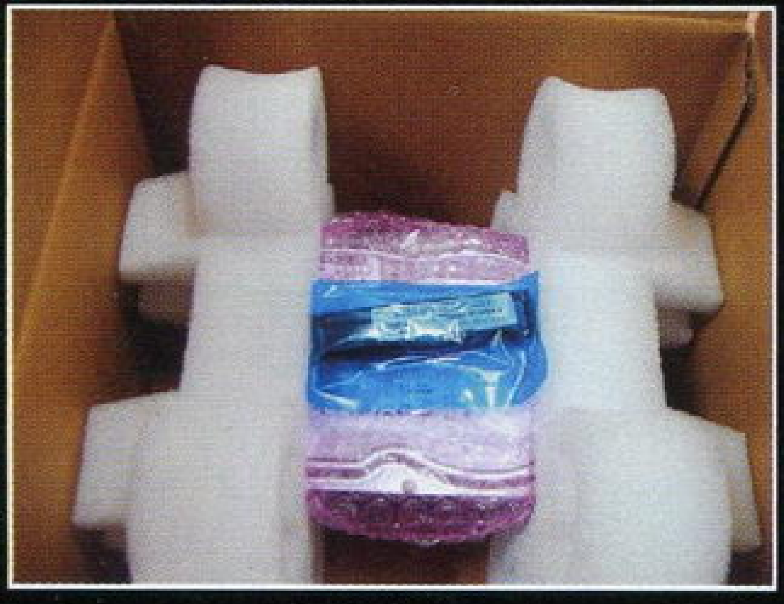
④站立途中技的指令输入变严格。在《BR》中，人物要确实地蹲下以后才能正确输入站立途中技的指令，如果在蹲的瞬间就输入的话，很容易出错招。这是为了避免有些玩家频繁利用瞬间蹲下出起身技的方法来凹将对手浮空的概率，这是个很不错的修正。

⑤连续技更加丰富。由于每个人物都增加了很多新技，旧技也被改良或形态发生改变，并加入了不少新“崩地技”，（这是《铁拳6》的新系统，改变了原先连续技的基本构成）所以在《BR》中每个人物都有更加丰富多彩的连续技可供发掘。

《BR》的真正核心还是在对战上，这也是众多铁匠所关心的话题，如帧数、招式性能的改动、新的战术等等。作为一个经久不衰的格斗系列，《铁拳》的每一作都在精益求精，对每一个小细节都追求着进化。当然，此次进化版推出也是为了推波助澜，使《铁拳6》在玩家当中的口碑再次提升，对于当今的街机产业和格斗游戏市场有着非常积极的意义。我们有理由相信，今年秋天发售的家用机版《铁拳6》将会再创辉煌。而现在，街机版《铁拳6 血统叛乱》的到来也将使今年的格斗之夏更加火热！

让我们一起期待夏日的“斗剧2009”，相信真正的《铁拳6》之战，现在才刚刚揭开了序幕……

文 nfx



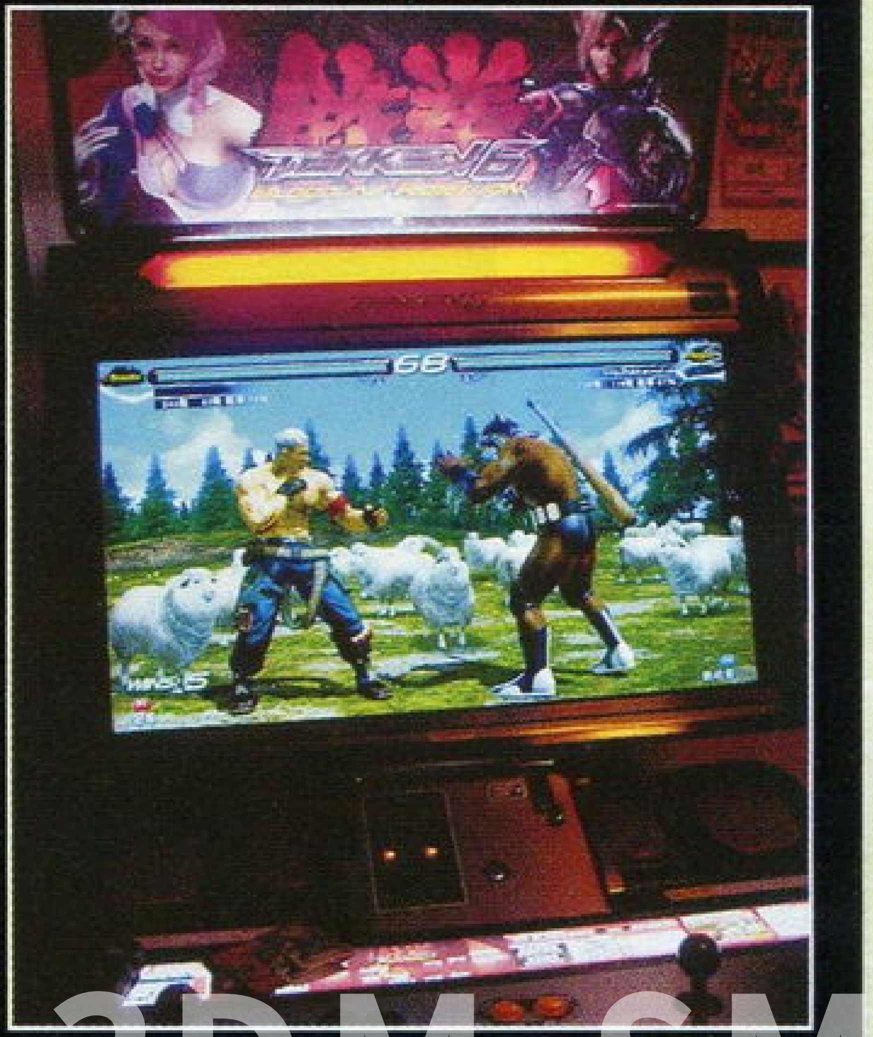
◀这就是升级套件的尊容了，由一块硬盘和一个USB解码器组成，另外一个箱子里还有海报、贴纸、面板等配套物品。

▶更换控制台贴纸的工作很烦琐，不过也很有趣。注意说明是全中文的。

◀打开筐体下面的保护门，取出传说中的SYSTEM357基板，把《铁拳6》的硬盘取下，再换上《BR》的硬盘即可。

▲升级需要20分钟左右，第一次开机会有平八的特写动画，之后就不会再看到了，很珍贵哦！

▼安装完成后的框体就是这个样子的。



◀将《铁拳6》的卡片插入，会提示要不要进行资料转换，选择“转换”，那就意味着此卡片再也不能在老版本的《铁拳6》街机上使用了。

本栏目文章仅代表作者个人观点

诺梅株志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作、拼命玩！

★这几天大部分的时间都在玩《星海4》，游戏比我想的还要棒。战斗、合成以及技能系统都做出了3A应有的素质，而且这次的PA事件也在搞笑方面下足功夫，真是叫人有点欲罢不能。目前正在充分挖掘游戏的隐藏要素，同时我也对3A今后的计划产生了无限美好的期待。难道下一步登陆次世代的会是《女神侧身像3》？

★趁着玩《星海4》的空隙，我也禁不住诱惑玩了一下《街霸IV》。小试之后发现自己已经完全"跟不上"这样的节奏了，果然是受《GGXX》的影响太深（—_,—）……不过话说回来，想要熟悉一款格斗游戏，刻苦的练习以及对战的心得总是必不可少，该练的还得继续练，偷懒可不行啦！

★一年中最舒适的季节——春天已经到了，但学习和工作时也会比较容易犯困。希望大家趁着这难得的机会多出去走走，感受一下大自然的气息，这对身体也有好处。

本期个人签名

今年的春天没有《怪物猎人》……ToT

▲大家读到这里的时候，应该可以买到《游戏·人 小说版》第2季了，这本小说包含了一些耳熟能详的老作者的作品，但在制作过程中真正让我惊喜的是一些全新的作者，甚至有两位作者是第一次写小说，文章很有激情，也很纯洁；这些文章经过作者与编辑的交流、反复修改，最终成稿的水准令人满意。其实当年《游戏·人》第一辑的《阿猫阿狗》也是作者第一次写小说，发在《游戏机实用技术 2002年增刊》上的《跨过我的尸体》是第二次写，因为《阿猫阿狗》开始被退了稿，所以后者跟读者见面较早。现在看早期《游戏·人》可能会文章会觉得很青涩了，但至少这些文章用流畅的语言记叙了若干不可再现的年华。小说在陪伴我们成长，可能那些旧小说不能再让你共鸣的时候，就说明你长大了。

▲在这里提醒各位有兴趣的读者，无论你从前有没有发表过作品，现在都可以尝试着写点有篇幅的东西，而不是仅限于在Blog上更新三言两语，请相信自己，并且付诸行动。如果你不去尝试，你永远不知道自己能做到什么。事实上，写文章可以不需要那么多修饰，只要把要讲的故事准确、干净、明白地讲出来，就是成功的小说。投稿的稿件发送到 novel@vip.163.com ，在普通读者中挖掘新人就是我们做这本书的目的之一。

本期个人签名

▲我们对生活的不确定性一无所知。

■最近这段时间肯定全部交给《生化危机5》了，然而临近截稿，大事小事蜂拥而至。

■一直想找个词汇或者一句话来形容将自己挚爱游戏通关后的那种状态和心情。那天凌晨GOUKI将《生化5》通关后带着激动的余温在自己Blog上写道："MGS4通关之后自己很感动，就是那种特想一个人在雨里走走的感觉。《BIO5》通关之后……"，这时窗外下起来瓢泼大雨，如台风降临一般。看到这样可怕的情形，我想GOUKI应该把这种情形描写细腻些，改成特想在"小雨"中走走的感觉。

本期个人签名

别人说：生活的累，一小半源于生存的压力，一大半因为攀比。

★经过一个寒假，体重有明显增长，果然是过肥年。接下来一定要恢复健身，不然就惨了。其实之前已经和同事约好要长跑了，结果每逢长跑时间不是他有事就是我有事，导致开工一个月了都没跑过几次。看来不得不对自己采用经济制裁了。

★开年以来，我的睡眠极其正常。每天中午和晚上都是倒头就睡，一觉睡到上班，非常准时。那情景就和电影一样，头一个镜头是主人公合眼，下一个镜头就是天亮睁眼了。把这个情况说给朋友们听，他们都很羡慕。看来我要好好珍惜，争取……多睡觉……

★因为没有提前订游戏，导致现在必须多掏近百元才能拿到《杀戮地带2》的港版，惨就一个字。

★《白骑士物语 古之鼓动》目前已经是一身顶级装备，正在全力向白金奖杯冲刺！

★这期做完后可以好好体验一下《真·三国无双 联合突袭》、《生化危机5》、《星之海洋4 最后的希望》了。什么？《机战Z 特别盘》也出了？这不可能！！！

本期个人签名

最近每天都是睡觉的好天气。

○最近这半个多月，在自己生活各方面都集中发生了一系列事情，有好事有坏事，有意外也有失落，总之会对将来的事情产生一些影响，只希望这种影响是好的而不是坏的。人生啊，道阻且长……

△因为租约的关系，这期忙完之后又要搬家了。搬家是我最头疼的事情之一，相当于把自己的生活环境又要从头全部整理一遍，很多以前的习惯（比如喝水杯的位置等等）都要"改过自新"，实在是麻烦得紧。

□忍了这么久终于等到了《飓风营救》的BD版。感觉这是一部被低估的动作片，影片的节奏与结构非常紧凑，丝毫没有冷场，尼尔森的表演也让人看到了他新的一面，若不是因为档期安排的关系，相信票房应该还会好很多。

×二月还没有过完的时候，编辑部所在的城市已经有接近30度的气温，并且还有蚊虫的飞舞……想想家里才3–5度，而且前几天还下了鹅毛大雪，实在是没得比……

本期个人签名

要想不被人踩在自己头上，最好的办法就是变成一泡屎。

★由于住在山脚附近，那片青翠的绿草地是遛狗的好去处，而且周围小区貌似有钱人不少，简直是户户养狗，基本涵盖了世界上的绝大多数犬种，那些小巧可爱的狗还好，让人看了心情舒畅。不过最近似乎外形凶悍的大狗越来越多，前些天就看到人牵着两头熊一样大的狗出来遛。本人对狗没啥研究，不知是何品种，但见其昂头挺胸，威武不凡，过往路人及小狗们纷纷退让。让我纳闷的是，住处附近似乎没有别墅啊，那么大的狗往哪装呢？专门给它们留俩房间吗？今早更夸张，一出门看见个女的牵着只大藏獒，当下心里直发毛，远远地绕道而行，据说不久前刚有人被藏獒咬得四肢不全……

★说起附近养狗开车住豪宅的有钱人们，不得不感慨一下：不久前有个楼盘开盘，所有房子价格都在百万以上，结果开盘前天晚上就有人开始排队，第二天人山人海，那场面绝不比PS3首发差。据说有人买房子跟买菜似的，一下子就买十几套，所有房子当日就全部售罄……难道金融危机只是我们的幻觉么？

本期个人签名

人生果然离不开考试啊。

本期读者语录 汕头 黄泽霖：220期杂志中最欢乐的地方便是《真·三国无双 联合突袭》那篇"前线狙击"了，在这里不得不佩服纱迦的想像力，我和同学在看这篇前线的时候，差点笑到"喷饭"，当然，此时我们嘴里没有饭。（纱迦回复：多谢夸奖，不过亦有读者来信指出此种恶搞并不合适，看来果然是众口难调啊。）

[游戏]《街霸Ⅳ》每天十几二十场，网战总算过了400场，离500场的个人目标还有点儿距离；《如龙3》的进度则是……可怜的两个铜杯。《PS3专辑》制作完成之后，希望能有时间赶赶进度。

[生活]因为晚上太晚睡觉会吵到家里人，所以我现在一般早起一个小时打几盘《街霸Ⅳ》，这让我想起了小时候谎称早锻炼、其实是去包机房的经历。一大早的对手大多是来自不同时区(比如北美)的街霸迷，几个国内的朋友总是凑不到我上线，主要也是这个原因。

[电影]宁浩那部用一千万博了一亿的《疯狂的赛车》我最近才看，而且和《疯狂的石头》一样，都是连看了两遍。感觉非常爽，而且觉得应该早点儿看的。怎么说呢？就像“好游戏尽可能早点儿玩”是一个道理。

本期个人签名

我让你知道什么叫“干一行，爱一行”！

▲本期的编辑部弥漫着一股《生化危机5》的味道。实际的游戏过程的确非常饱满。如果一定要和4代比较的话，给人的感觉有点类似于宁浩导演的《疯狂的石头》升级到《疯狂的赛车》。尤其是看完了炎骑士买的限定版里送的《生化危机5》制作花絮之后，更是对制作组往电影化方向的努力敬佩不已。

▲本月给我留下印象最深的有两部电影，一部是安吉丽娜·朱莉主演的《换子疑云》，整个拍摄的风格非常纪实，但是一直吸引着我看下去，事实证明有时候现实真的比剧本更加精彩。另一部电影是媒体评价不高的《谎言之躯》，讲述的是伊拉克战争后的谍战。片中的几个演员的表演都非常精彩，让人印象深刻。

本期个人签名

大作来袭，手却肿了，这叫什么事啊！

★在好友的怂恿下更换到QQ 2009 Beta2的版本后才发觉自己上了当，其实也不是这个版本有什么严重的BUG影响使用，而是新增的“好友印象”成为了大家恶搞对方的一个新方式。据不完全统计，目前已经有大约20多个好友对自己进行了评价，甚至连最新“海鲜男”和“晴天小猪”都榜上有名，当然这都是那位骑着鱼的家伙干的好事 —_—b

☆最近编辑部所在地的天气又开始变得诡异起来，前几天才因为天气炎热把所有的短袖衣物从箱子里清理出来，没想到写下这篇寄语时自己却穿着长袖加背心，甚至还担心晚上回宿舍时会被阴冷的大风吹到感冒……老天爷你就不能让我别在衣柜和箱子间捣鼓衣服了吗？

☆虽然由于截稿日的限制，《苏醒神光》的进度只完成了一半，但晴天在这里还是要向拥有PS2且热衷于S·RPG的玩家再次推荐一下本作。从勇者与护卫兵自成一派的育成系统、以“神”的力量左右战斗结果的独特方式都能看出FLIGHT-PLAN勇于尝试创新的勇气。这是一款玩到100小时内都不会让你感觉有所重复的游戏，在PS2末期应该也会成为大家选择本作的理由吧。

本期个人签名

最近发生了好多第一次

●游戏多得玩不过来，究竟是幸还是不幸呢？《如龙3》还没有玩过瘾的时候《生化5》又杀到编辑部，全人物还没打出来的《街霸Ⅳ》只能暂时放一放了，重新开始的大师联赛才打了不到一个赛季啊！除了感叹时间不够用之外，只能抓紧一切机会加快自己的游戏进度了……

●Konami已经彻底在次时代沉寂了，如果没有一年一作的《WE》恐怕许多玩家都已经忽略掉这个厂商的存在了。我的要求不多，把《WE2010》给我做好就行了……

●阳春三月的天气却是忽冷忽热，刚把厚衣服收起来就来了寒流，结果没穿两天就又热得让人喘不过气来，怀念酷冷炎热的冬夏呀。

本期个人签名

星期三出生的孩子有较多的忧伤

☆毫无疑问，《生化危机5》是本期编辑部最大的话题。为了能够在第一时间将游戏通关，我跟GOUKI两人在编辑部的小黑屋里奋战了整整一宿。要说这次通宵奋战给我带来的最深刻印象，那就是最终决战前突然遭遇死机。由于我是以副机的方式加入GOUKI的游戏，结果这次死机导致我之前所积累的武器弹药和金银珠宝瞬间化为浮云。当GOUKI操纵的克里斯扛着长枪短炮与威斯克周旋的时候，我控制的谢娃却只能拿着仅有十发子弹的手枪和一把匕首在旁边打打杂。待到弹尽粮绝之后，谢娃彻底沦为了“护士小姐”，只能在战斗中干一些补药加血的后勤工作。这绝对是我自接触“《生化》系列”以来最狼狈的一次。

本期个人签名

无德邻居空降垃圾的时候为什么不给我个QTE提示呢？

●回了趟家，因为家里长期都没有人，老爸上次回家临走前把家里的家具床什么的都用塑料薄膜盖住，我回家一开门，立刻就联想到《CSI》或是《DEXTER》……家乡的变化很小，小到有些地方从我上小学起就再也没有变过。女友对我的家乡的评价是“就是牛肉米粉还不错”。好消息是女友说她也会做这种米粉……回家之后常做给我吃，赢了！

●回家和高中同学一起踢球，发现大家普遍都胖了。去到球场的时候他们已经开始踢了，但自己连鞋都没有，于是急急忙忙跑到球场旁边的一个小杂货铺问有没有球鞋，埋头“斗地主”的杂货铺老板连头都没抬，随手就甩给我一双鞋，是用那种牛皮纸包着的，我打开一看——居然是我遍寻不着的FEIYUE……真是得来全不费工夫，哈哈哈哈

●编辑部既然有怕剧透的，当然也会有不怕的，《生化危机5》通关之后自己被一个不怕剧透的人追问“○○最后到底××没”，我刚张嘴要回答，就被另一个怕剧透的赶到过道里，我正要继续说来着，紧靠着过道房间里的人又追出来把我们赶到楼梯间……哼，回头我发手机短信透给你们！

●欧冠进入了最好看的淘汰赛部分，自己比较看好的巴塞罗那最近状态有些起伏，而曼联则还要先过国米那一关，利物浦形势不错，但我始终认为把罗比·基恩放回热刺不是明智之举。大家拿到这期杂志的时候第二回合应该已经有结果了，不知道你心中的冠军是哪支球队呢？

本期个人签名

作为一名编辑，原则之一就是不饭主机只饭游戏。

1. 编辑部有一个传统，每当小编过生日的时候就会收到一张有全体编辑签名的卡片，最近我又收到了这张传说中的生日成就卡片！不过如果要给这个成就起一个名字的话，究竟应该叫做“春风般温暖的同事情”还是叫做“弊！又老了一岁”呢……

2.《星之海洋4》的主线剧情虽然一般，不过游戏中还真是云集了不少超冷的笑话，看得我笑到喷茶，推荐所有玩这款游戏的玩家都不要跳过这些剧情，这才是游戏中的精髓啊！

本期个人签名

哈士奇垂涎中……

话梅杂志&3DM-SMV

本期读者语录 武汉 冯伟：今天在网上看到了盛大公司与Tecmo社合作的DOA网络版，如果这款游戏正式发行的话，我想绝大多数人都是为了一饱眼福才玩这个游戏，这就像许多人(特别是学生)玩“《战神》系列”仅仅是为了游戏中的某些小游戏。(纱迦回复：我倒是不这么觉得，PC上如果想接触成人内容的话非常方便，用不着玩游戏来过瘾哦。)

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年3月10日～2009年6月30日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

为了能够给读者带来更多的发售信息，本期的“发售表”做出了比较大的改动，我们根据实际需要去掉了售价留出了更多位置给更多的游戏。除了近几个月发售的游戏之外，预定在本年度发售受关注的游戏也会出现在我们的发售表中。如果你对发售表还有什么意见或建议欢迎来信给我们提出。

PLAYSTATION2

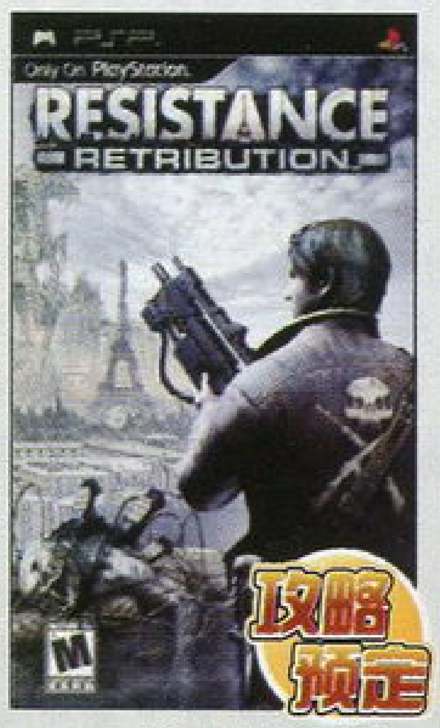
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
		2009年3月		
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智
12日	银河天使Ⅱ 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルⅡ 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险
19日	圣诞之吻	アマガミ	Enterbrain	文字冒险
19日	实况力量棒球2009	实况パワフルプロ野球2009	Konami	体育
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	嘻哈飙车族 街头竞速	Pimp My Ride: Street Racing	Activision	竞速
26日	维他命Z	ビタミンZ	D3	文字冒险
26日	触发核心 Exelica 加强版	Triggerheart Exelica Enhanced	Alchemist	射击
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略
26日	吃角子老虎UP11 巨人之星Ⅳ 青春群像编	スロッターUPコア11 巨人の星Ⅳ 青春群像编	Dorart	桌面棋牌
27日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
		2009年4月		
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
9日	阿尔卡那之心2	すっごい！アルカナハート2	AQ Interactive	格斗
9日	白虎万事屋事件簿	ヒャッコ よろずや事件薄！	5pb.	文字冒险
29日	实况棒球大联盟2009	实况パワフルメジャーリーグ2009	Konami	体育
30日	伯爵与妖精 被梦和羁绊驱使的感情	伯爵と妖精 梦と绊に想いを驰せて	5pb.	文字冒险
		2009年5月		
24日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
28日	风色海浪	风色サーフ	Russel	文字冒险
28日	下一站天后	Skip Beat！	5pb.	文字冒险
		2009年6月		
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
		2009年3月		
10日	我的模拟聚会	MySims Party	EA	模拟育成
10日	动物星球 宠物急诊室视频	Animal Planet: Emergency Vets	Activision	动作
10日	猎鸡明星赛车	Chicken Hunter Star Karts	MumboJumbo	动作
10日	我的英语教练	My English Coach	Ubisoft	实用工具
11日	时尚工作室 巴黎典藏篇	Fashion Studio: Paris Collection	Ubisoft	模拟经营
11日	梦幻家庭医生	Imagine Family Doctor	Ubisoft	模拟经营
12日	心跳回忆 女生版 1st Love Plus	ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love Plus	Konami	文字冒险
12日	安妮的工作室 塞拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ～セラ岛の炼金术士～	Gust	角色扮演
12日	立体绘图方块	立体ピクロス	任天堂	益智
12日	羽生善治 将棋锻炼 决断力DS	羽生善治 将棋で锻える[决断力]DS	Ides	桌面棋牌
17日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar	动作
17日	解谜大冒险	Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure	EA	益智
19日	玩转卡片 第一次的DS	カードであそぶ！はじめてのDS	SEGA	益智
19日	樱兰高校公关部DS	樱兰高校ホスト部DS	Idea Factory	文字冒险
19日	黑执事 幽灵＆鬼怪	黑执事 Phantom ＆ Ghost	Square Enix	文字冒险
19日	侦探 神宫寺三郎DS 被伏的真实	探侦 神宫寺三郎DS 伏せられた真实	Arc Systems	文字冒险
19日	会话鹦鹉	おしゃべりオウム	Star-Fish	模拟育成
19日	蜡笔小新DS 呼风唤雨粘土大变身	クレヨンしんちゃん 岚を呼ぶ ねんどろろ～ん大变身！	NBGI	动作
19日	园丁妈妈	ガーデニングママ	Taito	动作
20日	超级机器人大战K	スーパーロボット大战K	NBGI	策略角色扮演
26日	绯色流星DS	Will O' Wisp DS	Idea Factory	文字冒险
26日	星空导航	星空ナビ	AstroArts	实用软件
26日	股票交易训练员FX	カブトレFX	Konami	实用软件
26日	狗会社DS	いぬ会社DS	CyberFront	模拟育成
26日	红线 命运 DS	赤い线 Destiny DS	Alchemist	文字冒险
26日	太空侵略者 极限版 2	Space Invaders Extreme 2	Taito	射击
26日	合金战斗陀螺	メタルファイト ベイブレード	Hudson	动作
		2009年4月		
14日	C.O.R.E.	C.O.R.E.	Graffiti Entertainment	主视角射击
14日	解谜王国	Puzzle Kingdoms	Zoo Games	益智
18日	口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队	Nintendo	角色扮演
21日	铁血联盟	Jagged Alliance	Atari	策略角色扮演
23日	别时别叶 镜中的侦探	Another time Another Leaf 镜の中の探侦	Arc Systems Works	文字冒险
23日	A列车行进DS	A列车で行こうDS	Artdink	模拟经营
23日	风云 大笼城	风云！大笼城	nn.system	策略
23日	目标 钓鱼大师	めざせ！！钓りマスター	Hudson	体育
23日	八墓村	八つ墓村	FromSoftware	文字冒险
30日	大家的动物园	みんなの动物园	Taito	模拟经营
30日	火影忍者 疾风传 忍列传Ⅲ	NARUTO-ナルト-疾风传 忍列传Ⅲ	Takaratomy	动作
		2009年5月		
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
21日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	NBGI	角色扮演
21日	我来守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	动作
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	文字冒险
28日	寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷·螺	Alchemist	文字冒险
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险
28日	魔女传说 见习魔女与七位公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姬	日本一	角色扮演
30日	王国之心 358/2天	キングダム ハーツ 358/2 Days	Square Enix	动作角色扮演
		2009年预定		
春	无限航路	无限航路	SEGA	策略
春	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	文字冒险
年内	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演
年内	朋友聚集	トモダチコレクション	Nintendo	模拟育成
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略
年内	俺自己制造	メイドイン俺	Nintendo	动作
年内	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	动作角色扮演
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演
年内	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演
年内	二之国	二ノ国	LEVLE-5	角色扮演
年内	斯隆与马克贝尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语	LEVLE-5	文字冒险

03.12 抵抗 惩罚

PSP 动作射击 ■SCE ■无对应周边 推荐度 B



本作沿用了“《抵抗》系列”世界观，描写的是第一作数周以后发生的故事，并与《抵抗2》的故事有着紧密的联系。游戏为了适应掌机的特性将改成了成了越肩视点，依旧以射击为主，武器种类将非常丰富。游戏中比较强调运用大量电影化特写，场景特效和细节相当出色，BOSS战非常震撼。除此之外本作还支持与《抵抗2》联动开启PSP版的隐藏模式“传染模式”。在该模式中除了可以使用2代中的登场武器之外，主人公还能够变身为“幽灵”，并拥有体力回复以及水中呼吸等特殊能力。

03.19 牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望

PSP 模拟经营 ■MMV ■无对应周边 推荐度 B

本作故事的舞台设定在两年后将要被建设成游乐园的蜜糖村。玩家将化身为被女神委托任务，前往拯救村庄的青年，与村民一起齐心合力为改变村庄的未来而奋斗。与之前的系列作品相比本作更富变化性，游戏会根据玩家的行动顺序而产生多达16种结局，游戏中迷你游戏的数量也突破新高。除此之外，官方还确认了本作发售后，将开放一个支持游戏联动的官方网页。玩家可以在这里上传或下载自定义角色资料，该服务能够让牧场迷们在官方提供的站点上进行交流、分享各自制作的个性化游戏角色。

03.20 超级机器人大战K

NDS 策略角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 A

突然提前发售对于系列游戏的死忠来说无疑是个好消息。作为NDS平台上的第二款系列作品，以“K”为代号的本作自公布以来就受到了广泛的关注。特别值得一提的是，参战动画作品的大换血可谓本作的一大亮点。在删除了大量UC系高达作品以及传统超级系机器人动画作品的同时，加入了多款2000年之后推出的新动画。此外，全新的伙伴战斗系统也是投向玩家的一枚重磅炸弹。如果你已经对这款游戏充满了期待，那么就请锁定3月20日，新的战火将在这天点燃！

发售日变更游戏 ■超级机器人大战K（NDS） 2009年4月2日提前至2009年3月20日

www.plumbook.cn

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
10日	梦幻水族馆	Fantasy Aquarium	Destineer	模拟育成
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智
10日	罗马起源	Cradle of Rome	Destineer	益智
10日	逃离博物馆	Escape The Museum	Majesco Games	动作
10日	疯狂世界	Madworld	SEGA	动作
10日	我的模拟聚会	MySims Party	EA	模拟育成
11日	假期运动会	Vacation Sports	Ubisoft	体育
12日	灵武战记Wii	Phantom Brave Wii	日本一	策略角色扮演
17日	穿越迷路2	Marble Saga：Kororinpa	Konami	益智
17日	暴力拳击2 革命	Ready 2 Rumble Revolution	Atari	体育
19日	实况力量棒球NEXT	实况パワフルプロ野球NEXT	Konami	体育
24日	断剑 圣堂武士之谜 导演剪辑版	Broken Sword：Shadows of the Templars Director's Cut	Ubisoft	动作
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	大小调的庄严进行曲	Major Minor's Majestic March	Majesco Games	音乐
26日	凉宫春日的并列	凉宫ハルヒの并列	SEGA	文字冒险
26日	游戏王5D's 破碎转轮	游戏王 ファイブディーズウィーリーブレイカーズ	Konami	棋牌桌面
27日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts：Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero：Metallica	Activision	音乐
31日	后院棒球 2010	Backyard Baseball 2010	Atari	体育
31日	唐金拳击	Don King Boxing	2K Sports	体育
2009年4月				
2日	劲舞革命 欢乐迪士尼	Dance Dance Revolution：Disney Grooves	Konami	音乐
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
2日	杜阿拉Wii	ドアラでWii	Tera Box	体育
9日	胧村正	胧村正	MMV	动作角色扮演
12日	动物园兽医 濒危物种	Zoo Vet：Endangered Animals	Vivendi Games	模拟经营
14日	解谜王国	Puzzle Kingdoms	Zoo Games	益智
16日	体育十项2	Deca Sporta 2 Wiiでスポーツ10种目	Hudson	体育
20日	激情漫游 特技竞速	Excitebots：Trick Racing	Nintendo	竞速
21日	海盗对忍者 躲避球	Pirates vs. Ninjas Dodgeball	Gamecock Media Group	体育
23日	怪物猎人G	モンスターハンターG	Capcom	动作
28日	虚拟宇宙 扭曲之塔	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak Games	益智
30日	鱼眼Wii	Fish Eyes Wii	MMV	体育
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X–Men Origins：Wolverine	Activision	动作
14日	胜利十一人 组织者 2009	Winning Eleven Playmaker 2009	Konami	体育
18日	拳无虚发	Punch–Out!!	Nintendo	体育
19日	轰隆魔块 狂欢派对	Boom Blox Bash Party	EA	益智
19日	EA运动活力	EA Sports Active	EA	体育
19日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育
28日	黄金之绊	黄金の绊	Jaleco	动作角色扮演
2009年预定				
春	Wii Sports Resort	Wii Sports Resort	Nintendo	体育
夏	怪物猎人3tri	モンスターハンター3（トライ）	Capcom	动作
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击
年内	国王物语	王样物语	MMV	角色扮演
年内	宇宙行者	コズミックウォーカー	Nintendo	动作冒险
年内	强斩	ダイナミック斩	Nintendo	动作
年内	魔法指挥棒	タクトオブマジック	Nintendo	即时战略
年内	长龙攻击英雄	ラインアタックヒーローズ	Nintendo	动作
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智
17日	布鲁克林商人	Merchants of Brooklyn	Paleo Entertainment	主视角射击
24日	致命车手	Wheelman	Midway	竞速
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	刺客联盟 命运武器	Wanted：Weapons of Fate	Warner Bros.	动作射击
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero：Metallica	Activision	音乐
30日	猎鹿人锦标赛	Deer Hunter Tournament	Atari	体育
31日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作
2009年4月				
2日	11只眼 交错的视线	イレブンアイズ クロスオーバー	5pb.	文字冒险
7日	汉娜·蒙塔娜 电影版	Hannah Montana：The Movie	Disney	动作
7日	教父 II	The Godfather II	EA	动作
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick：Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击
8日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智
14日	天鹅绒刺客	Velvet Assassin	Gamecock Media Group	动作
21日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击
23日	死亡微笑	Death Smiles	Cave	文字冒险
29日	战场 太平洋战役	Battlestations：Pacific	Eidos	射击
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X–Men Origins：Wolverine	Activision	动作
12日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速
26日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击
26日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作
28日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ～绊地狱たち～EXTRA	5pb.	射击
29日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击
2009年预定				
秋	光环3 地狱伞兵	Halo 3：ODST	Microsoft	主视角射击
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智
12日	无双大蛇Z	无双オロチZ	Koei	动作
17日	布鲁克林商人	Merchants of Brooklyn	Paleo Entertainment	主视角射击
17日	歌星 皇后乐队	SingStar：：Queen	SCE	音乐
23日	命令与征服 红色警戒3	Command & Conquer：Red Alert 3	EA	即时战略
24日	致命车手	Wheelman	Midway	竞速
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	刺客联盟 命运武器	Wanted：Weapons of Fate	Warner Bros.	动作射击
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero：Metallica	Activision	音乐
30日	燃烧丧尸	Burn Zombie Burn!	Pinnacle	动作射击
31日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作
2009年4月				
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
7日	教父 II	The Godfather II	EA	动作
7日	汉娜·蒙塔娜 电影版	Hannah Montana：The Movie	Disney	动作
8日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智
21日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击
28日	大航海时代在线 南十字星	大航海时代Online Cruz del Sur	Koei	模拟经营
2009年5月				
1日	情圣拉里 票房崩溃	Leisure Suit Larry：Box Office Bust	Codemasters	动作
1日	X战警前传 金刚狼	X–Men Origins：Wolverine	Activision	动作
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick：Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击
12日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速
16日	最终幻想VII 再临之子 完全版	Final FantasyVII Advent Children Complete	Square Enix	–
26日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击
26日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作
29日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击
2009年预定				
夏	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
12日	抵抗 惩罚	Resistance 报复の刻	SCE	动作射击
12日	Ever17 时空轮回 白金版	Ever17：The Out of Infinity Premium Edition	CyberFront	文字冒险
12日	第七夜 无限轮回的终结	Never7：The End of Infinity	CyberFront	文字冒险
17日	拼字游戏	Scrabble	EA	益智
19日	如果是羊君就吻你	羊くんならキスしてあげる	CyberFront	文字冒险
19日	龙珠 全面进化	Dragon Ball：Evolution	NBGI	格斗
19日	零·超兄贵	零·超兄贵	GungHo	射击
19日	牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	模拟经营
19日	撼天神塔 黑暗再临	Brandish：Dark Revenant	Falcom	动作角色扮演
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一	文字冒险
19日	遥远的时空中3 十六夜记 爱藏版	遥かなる时空の中で3 with 十六夜记 爱藏版	Koei	文字冒险
19日	妖人 幻妖异闻录 携带版	あやかしびと 幻妖异闻录 Portable	Dimple	文字冒险
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル	NBGI	动作射击
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 ポータブル	日本一	策略角色扮演
26日	绯色流星 携带版	Will O' Wisp Portable	Idea Factory	文字冒险
26日	旋风管家 噩梦天国	ハヤテのごとく！ナイトメアパラダイス	Konami	文字冒险
26日	青空下的约定 掌上乐园	この青空に约束を てのひらのらくえん	10Tacle Studios	文字冒险
27日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts：Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
31日	美国职棒大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育
2009年4月				
9日	新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇 ポータブル	CyberFront	文字冒险
9日	战国BASARA 战斗英雄	战国BASARA Battle Heroes	Capcom	动作
16日	12RIVEN 跳跃的时空	12RIVEN –the climinal of integral–	CyberFront	文字冒险
16日	Remember11 无限轮回的时光	Remember11 –the age of infinity–	CyberFront	文字冒险
17日	外星战役	Mytran Wars	Deep Silver	策略
23日	七魂 迷宫制造编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	动作角色扮演
23日	绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	动作冒险
29日	女神异闻录 PERSONA	ペルソナ	Atlus	角色扮演
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの Portable	Aqua Plus	策略角色扮演
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル	NBGI	文字冒险
30日	爱情泡泡糖2 第一选择 携带版	Final Approach 2：1st Priority Portable	Princess Soft	文字冒险
30日	竹刀少女 今后的挑战	Banboo Blade “それから”の挑战	Gadget Soft	动作
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X–Men Origins：Wolverine	Activision	动作
14日	死神 BLEACH 灵魂升温 6	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～	SCE	格斗
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	角色扮演
28日	秋之回忆6 三角波澜	Memories Off 6 T–Wave	5pb.	文字冒险
28日	勇者30	勇者30	MMV	动作
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータボル	Success	模拟经营
28日	天空之梦 携带版	ソラユメ ポータボル	Takuyo	文字冒险
2009年预定				
春	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE–5	角色扮演
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE–5	角色扮演
年内	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	动作

www.plumbook.cn

天下聚会

南京地区是“天下聚会”活动的重镇，这可能由于南京拥有为数众多的游戏迷，动漫迷的缘故。再加上富有责任心和爱的强力组织团队，所以南京的活动可谓是丰富多彩，令人羡慕。3月15日，天下聚会之南京联盟第四届纯洁同人会即将拉开帷幕。如果你有时间不妨到那里去看一看，因为届时将会有数以千计的游戏玩家和漫友欢聚一堂。

天下聚会之 南京联盟第四届纯洁同人会始动！

3月15日，在这个具有特殊意义的日子里，南京联盟第四届纯洁同人会又要与大家见面了，作为天下聚会南京联盟的年度传统聚会活动，前两届同人会，我们先后创造了2000人和2800人的超级聚会规模。而此次活动一如既往的是以原创同人本贩卖，女仆咖啡店，大型游戏竞赛为卖点。更萌，更宅，更欢乐是我们这次的目标！

此次聚会的地点为南京特殊教育学院(原中国药科大学)，到时会有包车在火车站接大家去聚会场地，入场时间为三月十五日上午九点半。

游戏区比赛项目暂定为

PSP：高达VS.高达；GGXX；最终幻想 纷争

NDSL：俄罗斯方块，应援团2

PC：月姬格斗

门票：10元

至萌的女仆，丰富的高质量原创漫画，激烈的游戏比赛，丰富的奖品正等待着大家，热血的南京玩家们，还不赶紧行动起来？？？

纯洁同人会发展简史

1994年，南京有了漫画社团。

1999年，南京有了动漫联盟。

2002年，南京心动作动漫社团孕育而生。

2004年，ACG风暴席卷全国，全国动漫事业一片混沌，无人带领

然而神却说，要有爱，一切皆有可能。

2007年，第一届南京纯洁同人会诞生了！初出茅庐的我们，无限懵懂，区区300人的来人无异于校园漫展！

2008年春，携手《游戏机实用技术杂志社》的我们已经逐渐走上成熟，1000人的入场证明了我们的实力！

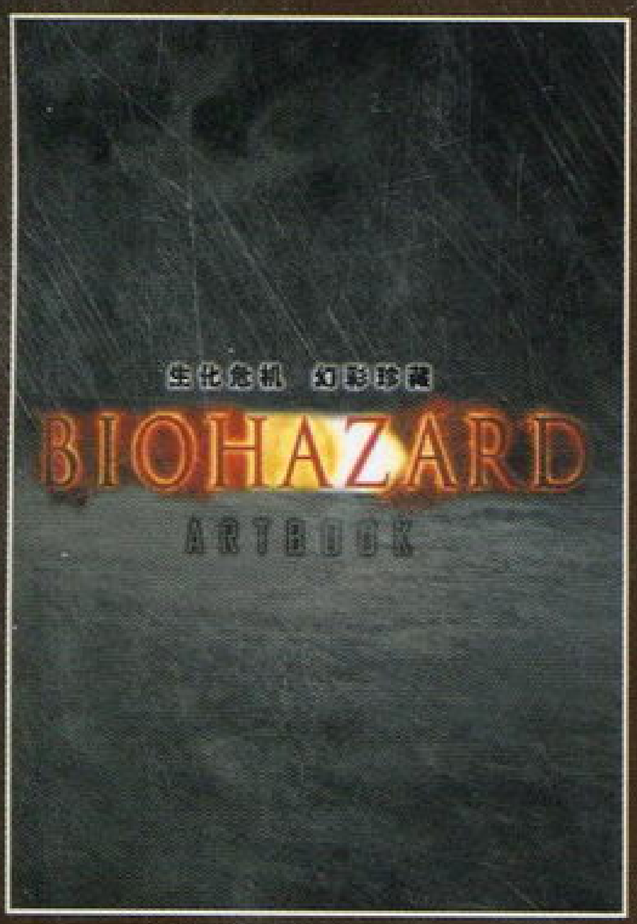
2008年秋，羽翼丰满的我们创造了2000人的个人漫展奇迹！正是全国玩家的支持，ACG文化的认可，《游戏机实用技术》的鼎力支才有了如此的成果！

潜伏在各次元各宇宙的同人们，时间到了！

2009年的纯洁同人会的大门再次敞开了！将你们的妄想化为实体，让你们的怨念进行聚合。OTAKU已经是时候从封闭的房间里解脱出来，迎向新的世界。无论是动画漫画小说声优和游戏。诸君，请踏这我们的ACG之魂奋力的UP。展现出只有诸位才拥有的创作力和无上的独特世界吧！

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

www.plumbook.cn



生化危机 幻彩珍藏

BIOHAZARD ARTBOOK

16开精装画集＋系列精选CD

在《Biohazard 5》风靡全国之际，《Biohazard》首本画集也横空出世。本书收集了系列所有经典图片，正传、外传甚至最新的《Biohazard 5》以及电影版《Biohazard：Degeneration》都包括在其中。随书还将附赠《Biohazard》系列精选音乐，以供玩家欣赏。

3月12日 全国上市

境月之夜 TYPE-MOON杰作解析本

112页16开精装特辑＋名作金曲CD

本书网罗了"型月"（TYPE-MOON）三部超人气作品《月姬》、《Fate/stay night》和《空之境界》的丰富信息，以大量的文字深入透彻地剖析了三部作品的世界观、人物事典以及剧情路线，内容丰富，资料齐全，是系列FANS不容错过的百科全书。

3月12日 全国上市

最动漫 Tot. 24

卷首特辑为我们详解京都动画与SOS团；先睹为快带来奈须茸・武内崇新作《CANAAN》第一时间情报；卷中特辑《燃烧吧！银魂江户MIX浪漫谭》带你一同与万事屋走入第4年。DVD收录《空中杀手》、《寒蝉鸣泣之时 礼》以及《xxxHOLIC 春梦记》；豪华版不仅有独占CD聆香，更震撼送出空之境界高档卡夹，如此超值你千万不能错过！

3月13日 全国火热上市

电视游戏广告至尊精选

16开128页+DVD ROM

本书收录了超过200个精美平面游戏广告，超过300条精彩游戏广告影像，意在带您体验游戏与广告艺术结合的非凡魅力。其中平面广告配合游戏发售日以及游戏类型等资料，使得本书在极具观赏性和收藏价值的同时也具有非常高的实用价值。

3月16日 全国上市

PS3专辑 第4辑

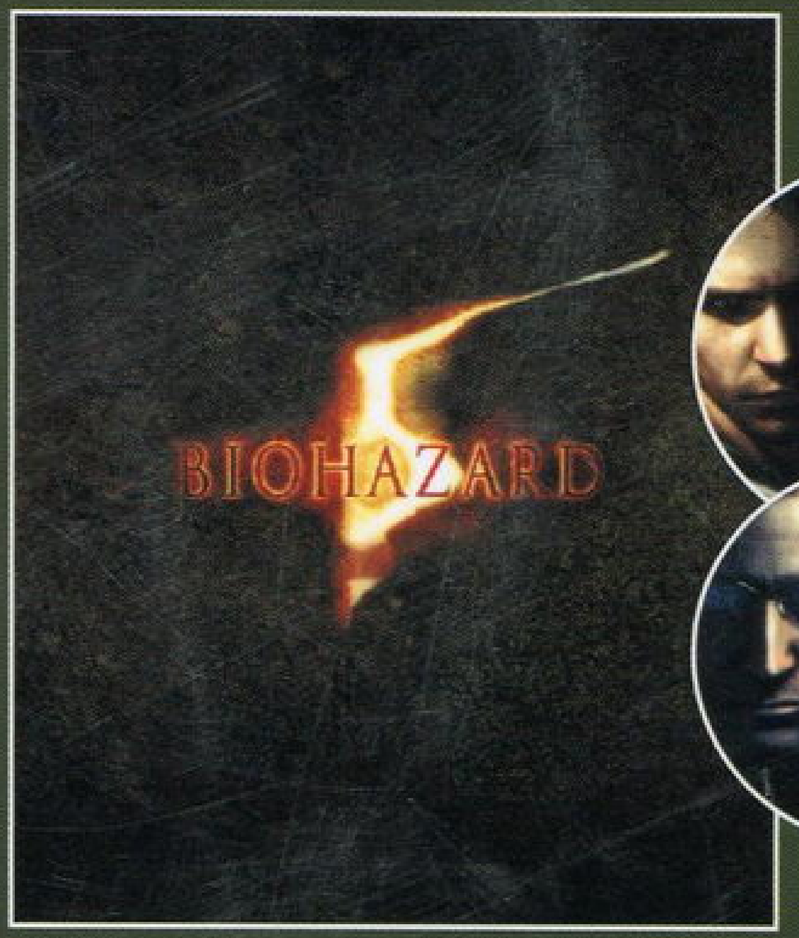
神机资讯汇总，重磅企划集合！

豪华攻略阵容 杀戮地带2 如龙3 白骑士物语 小小大星球 街霸IV

数据DVD内容满载

30段高清视频/100张高清壁纸
100个神机主题/100首游戏原声

3月19日 全国上市



BIOHAZARD 5 影像特辑

双DVD＋16页别册

★游戏剧情影像完整收录！优质中文字幕翻译！
★官方制作特辑完整收录！最新最全故事年表公开！制作人访谈揭秘！
★全部官方预告片、电视广告、真人出演短剧全部收录！
★480P高画质DVD

3月20日 全国上市

怪物猎人2nd G官方小说

《疾风之翼》第3部＋精选音乐CD

自从迪安和玛蒂丽娅一起组队狩猎之后，他的技术和装备水平都在以惊人的速度提升着。一天，一件极富挑战性的委托来临了。这次的目标是连玛蒂丽娅也从未接触过的树海之飞龙——迅龙。不管是猎人集会所也好，普通猎人也好，都对其几乎一无所知，看来，两人面临的是一场真正的苦战……

3月下旬 全国上市

PSP・e族 3月B Vol. 23

卷首策划 **看电影，品游戏 81届奥斯卡巡礼**

攻略e族 **真・三国无双 联合突袭**
偶像大师SP 完美之日/神奇之星/思念之月

专题e评 **叶隐于风中的战士们**
——漫谈游戏界中极具个性的忍者们

已上市 各地报刊亭销售中

游戏城寨四周年系列活动 更多活动参见城寨社区

levelup.cn

4 游戏城寨 周年 levelup 4th Anniversary

现在加盟UP TEAM发表评测或攻略
赠送游戏机十周年特制T恤

●与来自全国各地的深度玩家们一起体验攻关乐趣。
●已有多位UT成员被吸纳为《游戏机实用技术》或《掌机王SP》在职编辑。
●3月16日至4月16日期间在社区注册、发表任意观点或回复，LVP奖励加倍。

※数量有限，送完即止

《游戏机实用技术》《掌机王SP》编辑做客活动
近期陆续展开，与编辑直接探讨游戏乐趣，敬请关注网站预告

游戏城寨拥有UP TEAM攻略组、新闻组、文学组、专题站制作组等国内一流团队和小组，他们之中每一个成员都有着卓越的能力和饱满的激情，大家因为对游戏单纯的喜爱而走到一起，希望通过游戏城寨将这份爱好分享给更多的网友。我们也期待着更多团队和小组的加盟，用你们的潜力和我们热情的一起为中国游戏行业的成长尽己之力。

关于我们：http://www.levelup.cn/about

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn